

Poster dublu A2: Tiberian Sun / Sin

GAME OVER

Oaia foc... agră a presei românești

numarul 12 - 48 pagini - 27.000 lei

Rainbow Six

*Trupe speciale
Feeling special
Joc special*

■ "aniversarea"
numărului 12

■ ECTS 97 - ECTS 98
se dau premiile
GAME OVER

■ concurs

Fallout 2

După 50 de ani

Half Life: Day One

0 primă zi de coșmar

Grim Fandango

Excursii pe lumea cealaltă

Sentinel Returns

Un vechi concept revoluționar

Mech Commander

Desupra unui Mech Warrior

COPII

NU MAI AVEȚI NICI O SCUZĂ!

PĂRINȚI

NU MAI AVEȚI NICI O ȘANSĂ!

ACUM EXISTĂ

Un magazin numai pentru gameri

Un magazin unde găsiți

JOUCURI

Cea mai completă colecție

Cele mai mici prețuri de pe piață

ÎN MAG. "MUZICA" TEL: 313.96.69

AICI GĂȘTIȚI SI REVISTA

GAME OVER

10 YEARS



*Merry Christmas
And
Happy New Year!*

IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE



VIDEOTON



Fraților, s-a împlinit anul! E decembrie, lumea intră-n vrie, sărbători, pocnitori și ciori, cadouri, mantouri și furouri, "rebelioane", beții, veselii și multă teavă. Ici-colo niște frig, niște evenimente la nivel planetar, social, etc., iar dincolo, în camera cealaltă toată familia. Speri din suflet ca Moșu' să fi învățat ce-i ăla 3Dfx, Aureal 3D, Force Feedback, suzetă, BMW sau mai știu io ce.

12 - My lucky number!

Noi, am muncit pe brânci și aparent fără mare folos. În loc să creștem într-un an câți alții în trei, am făcut taman invers. Cineva ar spune că ne-a intrat în obicei să facem lucrurile pe dos. Avem și noi o limită. Și ce-am zis... până aici ne-a fost. Ce-am început acum 3 ani s-a terminat aici. În mintea noastră de blambeci am gândit că un an are 12 numere - și am avut dreptate. Iar că v-a plăcut "anul GameOver" plin cât trei ani pământeni este dovada că mai citiți aste rândurele. Iar dacă stau să-mi aduc aminte toate nopțile în care stăteam aruncați prin redacție, discutând dintre munții de dezordine despre "Numărul 12" mă pufnește nostalgia până-n călcăie. Devenise la un moment dat, așa... un fel de capătul lumii.

M-am uitat deunăzi pe primele numere din GO. Mi-am dat seama de câte lucruri am vrut să facem, pe lângă cele de care vă spuneam, mi-am adus aminte de toate palmele încasate, de toate furiile dezlănțuite, de toate așa zisele ședințe convocate la ora 11 seara, de cât "chiul" s-a adunat pe la școli și tot așa. Am realizat totodată, că toată seva ni s-a tras de la voi. Că absolut nimic nu ar mai fi existat, să zic de la numărul 2 încoace, dacă nu erăți voi în ecuație. Iar faptul că nu am început să ne scriem singuri scrisori (măcar le-am fi semnat cu "Pamela Anderson") se datorează tot celor cărora le pasă de GO. Am întâlnit undeva, într-o scrisoare o frază: "In GO we trust!" Amice, pentru tine și pentru toți din cadrul "we", toată recunoștința noastră prin prezentul număr... 12! Te salut la nemurire laolaltă cu întreaga echipă.

Fraților, se-mplinește anul. Vă aduceți aminte de "Join the rebels!"? Cred că e timpul să mai parafrăzăm un personaj din dragele noastre joace, așa cum am mai făcut-o în cursul "anului". Frați, cumnați și draci bălțați, din Game Over se aude: "Viva la revolucion!"

Andrei Fantana al 12-lea.

SUMA

04 SiDiul

06 ECTS '98



Din care cititorul află cum s-au distrat Andrei și Roger împreună cu monștrii, la ECTS 98.

08 Outcast

09 Sentinel



Unde cititorul are ocazia să vadă cum e privită reîntoarcerea pe PC a unuia din cele mai originale jocuri de pe... HC.

10 3 x RPG

14 Steel Rebellion

15 The Longest Journey

16 Total Annihilation 2: Kingdoms

17 Magic & Mayhem

18 Half Life

20 Grim Fandango

ACHTUNG!

40 ECTS 97 - ECTS 98

Pe perioada asta se dau

Premiile GO

Unde cititorul află care au fost, conform redacției Game Over, cele mai tari jocuri apărute în perioada de timp scursă între cele două ECTS-uri. Jocul anului este așadar...

RUL

22 Cover Story:

Tom Clancy's

Rainbow

În care mult prea încercatul cititor află cum e să fi cel mai tare agent antitero văzut vreodată: mai puternic ca Stalone, mai "ochi de pește fiert" decât Michael și mai sexy decât colega sa, Nikita.



ACHTUNG!

21 Most Wanted

26 Mech Commander



Unde cititorul are ocazia să vadă cum se vede un Mech Warrior de undeva de sus.

28 Actua Ice Hockey

29 Dune 2000

30 KKND 2: Krossfire



În care se vede deja că "Some groups just don't get along". Bineînțeles, pe lângă alte câteva lucruri fără prea mare însemnătate.

32 Urban assault

34 Need For Speed III: Hot Pursuit

35 Motocross Madness

36 Quake 2 MP1: The Reckoning

37 Quake 2 MP2: Ground Zero

38 Grim Fandango



Unde cititorul testează "ceva nou, o surpriză, un joc" și, în loc de ciocolată, engine-ul 3D al unei firme cu nume obscur: Lucas Arts.

39 Fallout 2

43 Game Lover

44 Sin

45 Game Rover

45 Hardware

48 Concurs

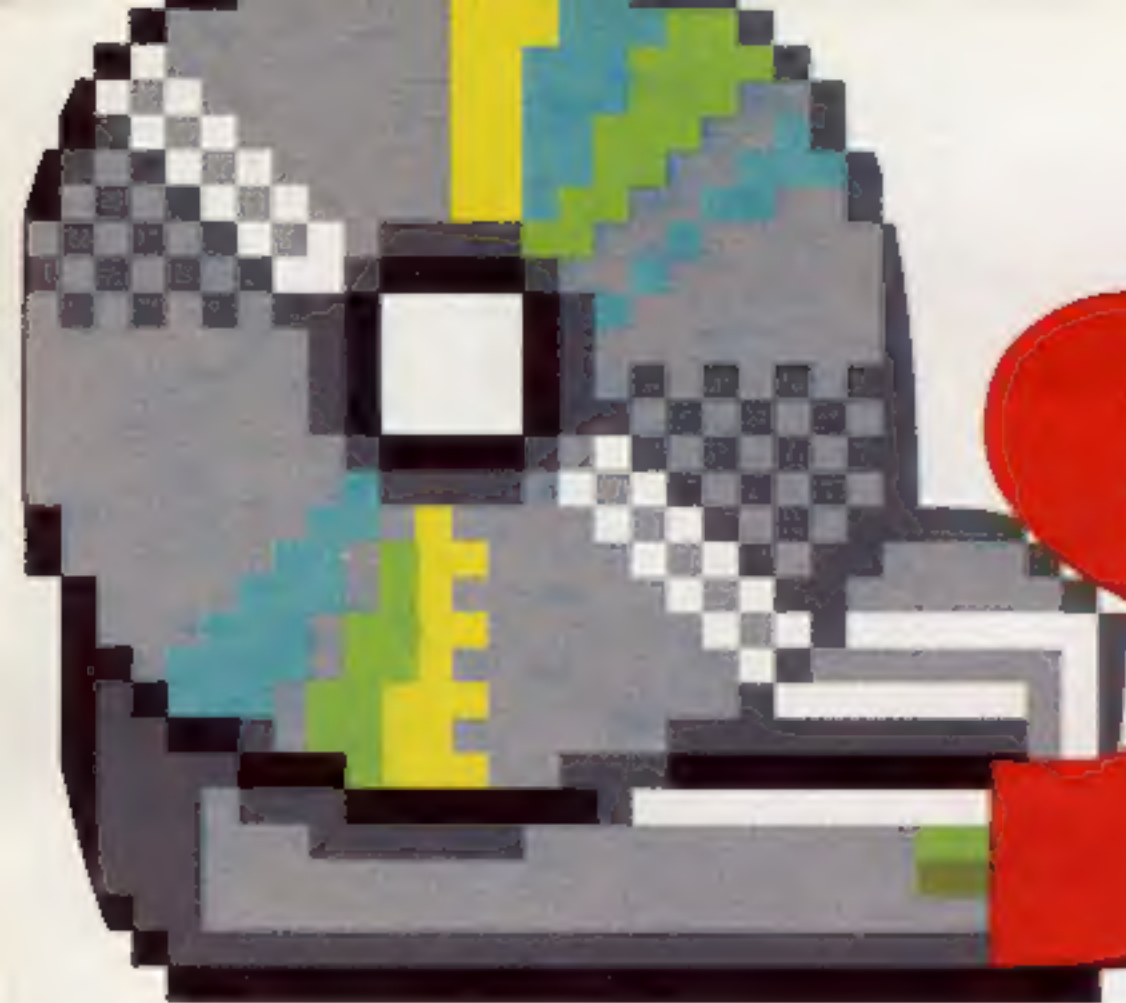
ACHTUNG!

46 HAPPY BIRTHDAY!

Azi aniversam

GAME OVER no. 12

În care cititorul este invitat să ciocnească un pahar de biți și bytes cu redactorii revistei, sărbătorind ajungerea la numărul 12, important pentru divizibilitatea cu 1, 2, 3, 4, 5 și... 12.



SiDial

#12

Demo	Producator	Director
X Blood 2: The Chosen	Monolith	/games/blood2dm
X Descent 3	Interplay	/games/descent3
X Fatal Abyss	Sega Soft	/games/fatalabs
X Heavy Gear 2	Activision	/games/heavygr2
X Heretic 2	Activision	/games/heretic2
X King Quest 8	Sierra	/games/kingqst8
X Klingon Honor Guard	Microprose	/games/klng-hg
X Populous: The Beginning	Bullfrog	/games/populous
X Rainbow Six	Red Storm	/games/rainbow6
X Test Drive off-road	Accolade	/games/td-offrd
X Test Drive 5	Accolade	/games/testdrv5
X Thief: The Dark Project	Looking Glass	/games/thieftdp
X Tomb Raider 3	Eidos / Core	/games/tmbraid3
X Trespasser	Electronic Arts	/games/trspassr
X Uprising 2	3DO	/games/upris2dm

+ harti Half-Life, utilitare, patch-uri si filme.

#include <disclaimer.h>

- Toate demo-urile merg fara placa video accelerata, dar, pentru a putea fi jucate calumea unele necesita hardware 3d.
- Cine n-are macar 32M o sa aiba de asteptat... foarte mult, spre deosebire de ceilalti care o sa astepte doar mult, 64 ar fi ok ;)
- Cu toate ca s-ar putea si mai putin, Pentium 166 scrie pe toate joacele. Ma rog, cine are 233 sau P II poate sa fie sanatos.
- CD-ul nu este verificat impotriva virusilor pentru ca dat fiind timpul scurt n-am gasit nici un virus ca sa-l verific. Asa ca n-am pus nici unul (trust me). Poate la numarul viitor -- daca exista destul de multe cereri ;)
- Ca orice firma care se respecta, nu ne asumam nici o responsabilitate pentru comportamentul respectivelor programe. In caz ca o iau razna, transmit mesaje cifrate extraterestrilor care le-au facut sau pur si simplu formateaza hardul, ei bine... urit din partea lor. Oricum, pe noi nu ne-au muscat asa ca n-au de ce nici pe voi.

Complexul Lebăda

☆☆☆☆

Confort și relaxare

Ansamblul turistic-hotelier
LEBĂDA este situat pe
insula Parîtelimon, la 10
km de centrul Bucureș-
tiului, pe drumul național
ce leagă Capitala de
litoralul Mării Negre.



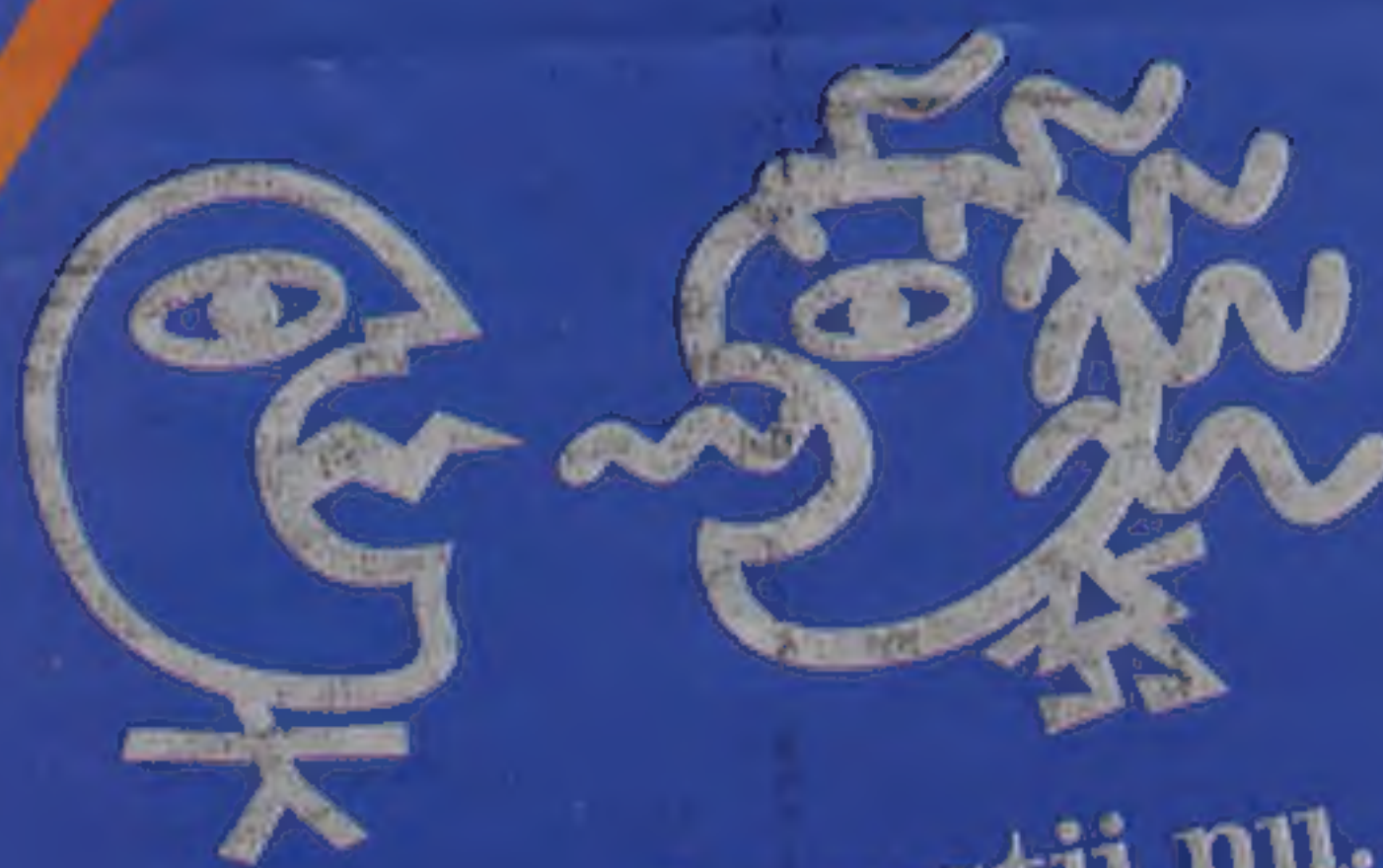
Amenajat într-un fost palat
domnesc din secolul al
XIII-lea, complexul renovat
păstrează atmosfera de
epocă într-o perfectă
armonie cu construcțiile
ulterioare.

B-dul Biruinței, nr. 3 Tel 624.30.10; 624.30.00 Fax 312.80.44

250 locuri de cazare • TV satelit • telefon internațional
schimb valutar • săli de conferințe, seminarii și recepții
teren de tenis • piscină acoperită • saună • biliard



Domnul și Doamna Popescu
sunt fericiți. Anul ăsta și-au
permis să plece în excursie.



În plus. Ionestii nu.

Agentia de turism

MONA TOUR

Pur și simplu, calitate la prețuri mici

În cadrul Magazinului Muzica - tel. 313.9669

ECTS



EiSiTiEs NaintiEit, Landân

Colecția toamnă-iarnă - ECTS '98

Doamnelor și domnilor, așa cum încercam să explic în editorialul de data trecută ECTS-ul se revarsă în GameOver. Da, ne-a mâncat în ceață și de această dată și am luat o porție de nebulie cu garnitură de monitor și mouse. După reclamațiile din fiecare an, voi încerca să fiu cât se poate de coerent, cu toate că, dacă ați fi pățit un sfert măcar din câte mi-au trecut mie pe cârcă în acele zile și dacă ar trebui să luați toată damblageala expoziției și s-o descrieți logic, două săptămâni v-ați plimba cu liftul în continuu. La Bălăceanca.

Welcome

Ei, din păcate, de această dată mi-am luat ghinionul cu mine: Roger. Asta a dat naștere unei ecuații din care eu n-am ieșit tocmai câștigat. Sarcinile mele organizatorice și diplomatice au luat mult mai mult timp decât credeam, iar timp pentru joacă, explorare, interviuare ori cum s-ar spune, muncă mi-a rămas - Zero, Nula, Nada, Zipol.

Roger pe de altă parte a avut o altă problemă, să zic de natură... bio-magnetică. Întra în reacții negative cu Windows-ul. Și nu glumesc. Dacă nu ați mai văzut un calculator care să se blocheze (pentru prima oară în acea zi) la vederea colegului meu, atât de rău încât nici butonul de "Reset", nici de "Power" să nu mai conteze, de-au trebuit sărmanii oameni să scoată cablurile din spate, atunci vă spun eu că este complet adevărat și că trebuia să fiți acolo. Ce să vă spun, dacă-i dădeam drumul lui Roger pe un culoar al expoziției, se albăstreau-înegreau-îngețau toate monitoarele. Întrebați-ii pe cei de la Looking-Glass, unde a

poposit el mai mult. Ei l-au denumit:

The Crashmaster

Văzând eu cum merge toată treaba, am hotărât să ne despărțim. Eu am avut timp să fac o tură și să observ că lipsea multă lume. Nu erau: Activision, Virgin, EA. Cu EA-ul m-am văzut separat. Cu Activision-ul m-am trezit prea târziu (își organizaseră separat, în altă parte o prezentare) iar de Virgin am și uitat până la urmă. Apoi eu am început tot felul de "protocoale", sperând ca Roger să-mi soarbă toate joacele prezente. Ei, reportofonul nu i-a mers, când am dezvoltat filmele am văzut un sfert expoziție și restul Turnul Londrei și alte peisaje. În plus, ce să vadă sărmanul dacă se blocau toate? De fapt lui i-au plăcut vreo trei-patru joace și asta a fost. Nu știu dacă le-a terminat, dar nu cred să mai aibă ceva secrete în fața lui. The Crashmaster had it all. Aceste fericite producții sunt: Half-Life, Thief: The Dark Project, Daikatana și Starsiege. Posibil încă ceva care să-mi scape acum. Le va dezvălui singurel în articole, când le va veni lor timpul și lui cheful.

Eu... err... busy

Eu m-am ocupat de câteva alte treburi: Noul model real la Larei Croft (întâlnire particulară), decernarea premiilor (ECTS Awards), ceva petreceri, lansarea GameOne și... mai multe. Să le iau pe rând? Ok, dar sărim peste primul punct. Așadar, anul acesta, am participat la decernarea premiilor europene. Un spectacol destul de important, cu toate că prezentatorul (un fel de actor celebru) m-a călcat pe nervi, cu un tacâm



scump cât toate salariile noastre. Prezența noastră a contat la "greutatea revistei". Ne-am descoperit și împrietenit cu omologii noștri de pe SKY ONE. Este deci acolo o emisiune numită GameOver. Ne-am strâns vonicește la o masă cu bere și chips-uri și împreună cu alți câțiva jurnaliști ne-am pus pe pariuri: Două beri pe FFVII pentru topul German! Și dacă pierdeam nu era o problemă - berea era gratis. Și am cam pierdut la Nintendo și Sega. În plus, am impresia că au fost și ceva aranjamente. Buun, cu restul petrecerilor, am avut de ales. M-am luat după instinct și am nimerit la Blizzard-Sierra. Acolo, clai peste grămadă vechii mei prieteni: Denny Atkin (cu nevastă-sa - grasă dar de treabă), Suzan, mă rog, mulți. Spectacolul a constat în evoluția modelelor reale din Diablo II într-un montaj muzical-coregrafic "Floarea dintre țiți". Frumos, foarte fru-

1988 Mai bine mai târziu decât niciodată...



Și totuși Sin-ului îi mai lipsește câte ceva

mos, extraordinar de frumos, dar prea scurt! Petrecerea mare însă s-a dat la Sony: Aproximativ juma' de milion de lire băgați în tan-curii, elicoptere, 400 de invitați și PULP, care au dat un concert meseriaș. Asta s-a ținut într-un loc mai special, în care trebuia să ajungi cu câte o mașinuță prin niște hărtoape - super flou-flou.

Bine, dar ceva joace?

Ok, vreți joace? La televizor, oameni buni. Nu, nu jocuri și concursuri. Zbierați la omul de la cablu să vă bage GameOne. Lansat la ECTS, pos-tul e un fel de MTV dar numai cu jocuri - 24/24. Dacă aveți antenă satelit, pe Astra 1F, la 19.2 grade Est dați de el - "necodat". O minune. Cât despre ce am văzut eu la târg... mi-au atras ochii Gremlin-ul, Sierra, Ubi-Soft, Ifogrames și... cam atât. De la Eidos știam la ce să mă aștept, Microprose încă experimentează, Microsoft se chinuie încă, Westwood-ul a lipsit (Virgin) iar EA m-a dezamăgit. Poate doar Populous să aibă ceva de spus, asta în condițiile în care n-au arătat DK2, iar Origin-ul nu s-a sinchisit să bată dru-mul. Ce-am văzut la cei din linia-ntâi?

Tot frontul Gremlin are greutate și potențial violent (mai puțin Actua-Sport-urile pe care le știm). Capii seriei sunt Blade, care m-a năucit la capitolul engine (umbre, lumini, obiecte, fizică) și Soulbringer. Nici restul însă nu se lasă mai jos. Sierra vine cu Half-Life, Star-Siege, Babylon5 și Homeworld. Standul Ubi, imens și plin de tot felul, din care Tonic și Requiem țineau afișul, iar Ifogrames au venit cu Outcast, I-War expansion și programat II-ul și cu 50% din acțiunile GameOne. Listele ar fi lungi și mult ar fi de expli-cat. Mai pe larg, în revistă și în cele ce urmează.

XXL

The Real Never Ending Story (adică numărul 12 din GO - prezenta) este făcut de Rebel Moon Studios și vine cu presiune asupra fantasticului - vezi tu FFVII-VIII. Gremlin, așa cum am mai spus, s-a orientat asupra țărilor care n-au dat pro-ducție încă, asupra micilor producători. Motorhead-ul cel atât de disputat era făurit de norvegieni. Blade-ul, poate cel mai promițător titlu (deja m-am hazardat aiurea) este făcut în Spania. Politica funcționează. Țările din care n-a ieșit mare lucru până acum, au programatori, și artiști cu grămada. În țări ca Anglia sau US, crema este împărțită între rechinii mari, pe când la periferie sunt o grămadă de oameni plini de idei și entuziasm. Astfel, cele mai interesante titluri au în spate necunoscuți. Ce mai era pe la Gremlin... a, ăla cu tankuri, vai ce viteză și ce senzație... cum îi zice, da, Wild Metal Countries! Țineți minte numele ăsta pentru că e ceva de bine cu el. Drept să spun, am impresia că Gremlin-ul a luat locul Bullfrog-ilor la capitolul trăznăi. Nu e același feeling (adică, nu stai să-ți dai seama cu ce e, ce vrea jocul, dacă trebuie să răsucești monitorul) dar ca zone de influență... să-mi fie cu iertare: Hogs of War, e o strategie cu porci din primul război mondial. Și are un gener-ator de niveluri capabil să scoată minim 140 de miliarde de hărți diferite. Ba chiar și engine-ul e meseriaș - e făcut cu tehnologie Actua - Motion Capture. Ce or fi filmat, soldații sau porcii? Sau ambii? Iar dacă ne uităm la TankTicks știm clar că nu-i a bună cu oamenii ăștia. Alte titluri? Vezi mai sus: Blade, Soulbringer și Buggy. Harwar-ul probabil cere un joystick pentru a te înțelege cu el - asta este buba Gremlin-ului de când lumea: Controalele. Soulbringer este ceva gen Diablo, dar cu mai mult RPG (mai pe gustul meu), mai variat ca peisaj, mai... complex. Iar Blade, nu, o să vi-l povestesc mai târziu. Trebuie să plec la...

Interplay

Aici, lucrurile stau așa: toată lumea așteaptă Baldur's Gate. Este leader-ul problemei. Descent 3, deși nu pare, are tot ce-i trebuie. De Giants și de Messiah mai știți și voi câte ceva (Shiny e la mijloc) iar ce mi-a atras mie atenția vine în dată: GALEON, un joc pregătit să dea TombRaider-ului ceva palme, are în componență chiar pe cei doi creatori ai Larei Croft. Băieții au ceva în diblă, au stil, clasă și probabil bani. Designul și



Chiar trebuia lângă poza asta?

engine-ul jocului sunt excelente, pentru faza lui incipientă de dezvoltare. KINGPIN, îmi aduce aminte de un film de T. Gilliam. Un SF adaptat la anii 30. Radio și Aspiratoare, conducte și alte năbădăi, erau motoarele întregii lumi. Un fel de calculatoare pe bază de vacum, o nenorocire. Ce e de fapt? Xatrix, prietenii noștri din Cyberia și Redneck au pus mâna pe un engine de Quake imbunătățit. Atmosferă cât cuprinde. Planetscape Tourment, folosește engine-ul "Infinity" de la Baldur's Gate și luând un univers futuristic tot din AD&D îl are ca producător pe G. Henkel, designer-ul celebrei serii Realms of Arkania. Surprinzător, atenția mi-a fost captată pentru ceva vreme de un StarTrek (New Worlds). STNW, este o strategie, cu engine poligonal și cu o grămadă de capacități. Ideea este că vei putea cuceri noi lumi, vei cunoaște noi rase, te vei înțelege cu ele într-un fel sau altul, poți încheia tratate cu celebrii tăi dușmani, ai de colonizat noi planete și de sădit noi civilizații, de extras și transpostat minerale de pe o planetă pe alta și multe alte nebunii.

Time Compression x3

Piața e plină de anunțuri. Titluri grele și multe au de gând să ne gâdile la creier. 3DFx-ul, A3D-ul, Joystick-urile cu Feedback vin să susțină întreaga avalanșă intelectuală. Mai e o singură problemă: Timpul. Din păcate, multe dintre ele, deși sunt foarte aproape de robinet, mai rămân pe țeavă. Sperăm să bage presiune de sărbători. Noi ne-am pregătit pentru inundație - ne-am luat glucoză și perfuzii.

-Afantana



Avea o armură(?) lucitoare de să-ți faci mustața-n ea. De circa zece ori.

STAND PE VINE Outcast

de la Appeal/Infogrames

Prima oară, acum 3 ani. Mi s-a părut o clonă de TombRaider adaptată la Voxel și umplută cu dinozauri. Era deja o modă -atât Voxel cât și dinozaurii. Anul ăsta, mă mai uit odată, mai de-aproape. Întind mâna... AU, ForceFeedback. Vine un tip, îmi explică o șmecherie și intru sub apă. Super. Jocul repornește. Muzica...

"Eu v-am zis despre un joc frumos pe care, sincer... îl aștept. Să vă placă și vouă, da?"

Intotdeauna am avut respect pentru Filarmonica din Moscova, dar de când cu Outcast-ul, îmi vine să le fac o donație. Uite, însă, că m-am luat cu prostiile. Jocul, este un 3-rd person action/strategy/adventure un pic mai neobișnuit. De ce? Păi... din mai multe motive. Iar combinația elementelor componente ar trebui să fie suficientă. Care-i ideea? Ca story, e simplu. Pornind de la două teorii fizice, o echipă (de fapt un singur tip e cu avântul mai...comunist) descoperă o dimensiune paralelă. Construiesc apoi o dronă și o introduc în ecuație. Drona întâlnește un băștinaș (din lumea aceea), iar acesta din urmă, îi "băștinește" o rachetă între ochi că... s-a ras! Drona! Iar asta n-ar fi mai nimic, dacă nu s-ar fi produs efecte în laboratorul din dimensiunea noastră. Un fel de gaură neagră a început să crească în locul cu pricina înghițind bunătate de savanți. Ai mai iuți de talpă sa-u dat roaba fugii și-au spălat putina. Problema însă a rămas. Ciorba creștea cu o viteză apreciabilă. Singura soluție, propusă de același savant dedicat rămâne trimiterea unei echipe "dincolo" pentru a remedia "băștineala" dronei. Simplu.

Crescendó

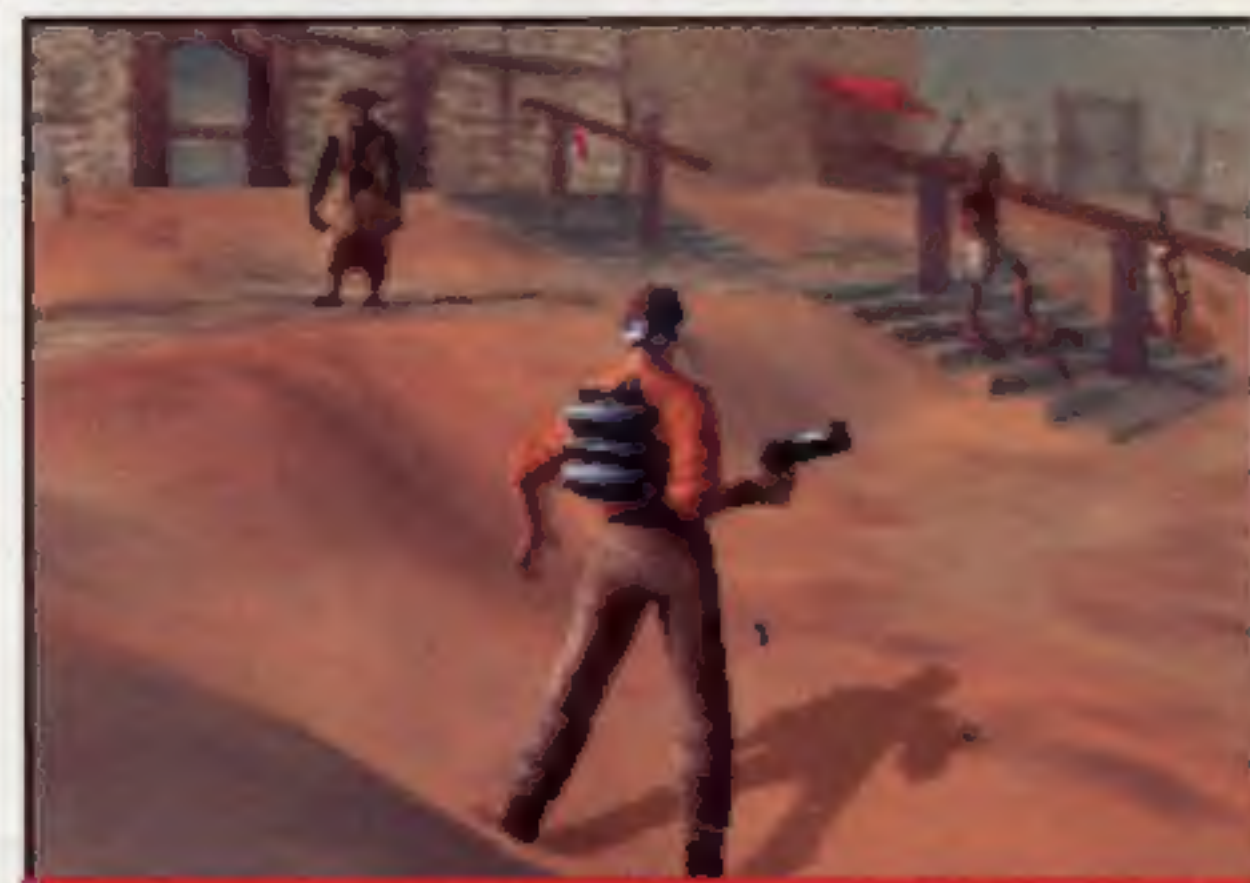
Echipa formată din trei flăcăi se imbarcă și pleacă. Ajunge. Unul dintre ei... da, va fi bunul tău prieten, personajul principal. El, singurul care mai are porniri violente (sau să le spun curajoase) va avea de explorat, de interacționat cu această nouă lume și de rezolvat problema, într-un timp relativ scurt, ca să mai aibă unde să se întoarcă! Cât dinspre a ceea ce găsește acolo și din punctul jucătorului de vedere mediul realizat este... viu. Prin asta vreau să spun, că designerii și-au stors ceva creieri în încercarea de a crea o lume cât se poate de adevărată. Pentru asta, oamenii au creat GAIA (Game Artificial

Intelligence with Agents). Ce vrea asta să spuie? Că au introdus reacții normale personajelor ce populează mediul (fie că sunt animale sau mai știu eu ce mutanți), reacții gen "Mi-e foame" - foarte credibil pentru mine în acest moment, sau "Scapă cine poate" - credibil când voi da articolul. Aceste reacții se cheamă agenți! Simplu. Ca exemplu, dacă unul dintre cei doi amici cu care ai venit pe această lume, să zicem că aude un sunet venind

Prioripost de undeva (căci fiecare aude și vede ce se petrece mai ceva ca un OM), firea lui fiind mai slabă de duh, sunt mari șanse s-o ia la sănătoasa cu picioarele la spinare, până pe unde crede el că nu-i mai poate nimei face vreo ofertă de publicitate. Și culmea, dacă l-a speriat cineva rău de tot într-un anume loc (într-o casă, într-o baltă pe când dădea la păstrăv :) nu mai intră acolo. Are memorie. Tot ce poți să faci, este să-l duci la cofetărie, îi dai o ciorbă de legume, îl ai plimbi și poate uită. Și dacă v-am povestit în linii mair modul de funcționare al pieselor principale să vă explic ce face tot angreajul - Doamne ce plastic sunt - biodegradabil! De partea cu acțiunea se ocupă fazele de luptă (să zic gen TombRaider), de aventură se ocupă firul epic, nu mai stau eu să vă explic. Dar strategie în jocul ăsta? Îmi pare rău! ÎMI PARE RĂU! - De ce Dom'le? Stai să te lămuresc. Dacă prin aranjamente diplomatice sau militare reușești să lași un sat fără provizii, inamicul slăbește. Mă-nțelegi mă? Mă-Nțelegi? Asta-i un fel de strategie. S.T.R.A.T.E.G.I.E.

Fortissime

Engine-ul ajută. Zoomezi după cum ai poftă, plimbi camera ici-colo... mă rog. Eu eram cam în goana calului când am pus mâna pe el (trebia să ajung de urgență în altă parte mai... sexy) și n-am apucat decât să rămân tâmp pentru restul zilei de frumusețea peisajelor, de apa făcută în Voxel, de paleta coloristică, de muzică și de feelingul unui ForceFeedback bine dirijat. Heh. Singura armă pe care am încercat-o... știți ce? Cred că ar mai simplu dacă v-aș aduce aminte de FadeToBlack. Un feeling aparte. Am tras odată cu chestia asta, un fel de pistol cu apă, dar pe bază de energie. Am așteptat să se încarce, am încercat să nimeresc o plantă gigantică foarte pofticioasă și POC! Am simțit reculul armei în joystick, apoi, din cauza suflului am fost aruncat (virtual vorbind) undeva în afara ecranului și am simțit iar căzătura. Planta râdea să se tăvălească. Să mai zici că plantele nu... știți voi.



Sunt câteva lucruri de observat în pozele astea. Prima dată apa, care arată tare bine. În al doilea rând umbra tipului de mai sus, care la rândul ei arată tare bine. În al treilea rând tehnologia Voxel. Și în fine, calitatea execrabilă a JPG-urilor de față care oricum am da-o învârtită sau răsucită, arată oricum numai tare bine, nu.

Plano

Ei, voi deja ar trebui să știți că orice joc poate avea surprize. Altminteri chiar de fiecare dată când treceam pe lângă standul Infogrames și aruncam un ochi (fie vorba între noi, de ăștia aveam destui) vedeam ceva inedit la Outcast. Acum fugeau toate animalele de personaj, acum era călare pe unul, ca pe Chocobo. Acum dacă n-o fi cum am spus io aici nu-i vina mea. Eu v-am zis despre un joc frumos, pe care sincer... îl aștept. Să vă placă și vouă, da?

-Afantana



Personajul în care te întrupezi este o îmbinare de clasic și SF. Iar ochelarii sunt chiar frumoși.

"Bă! A venit demou' lu' Sentinelu'!"

It's four in the morning, the end of December... Your famous blue raincoat... spunea un cântecel vechi și trist despre un impermeabil albastru și faimos de la sfârșitul deceniului șapte. Un deceniu mai târziu, un om, la aceeași oră și îmbrăcat tot cu un impermeabil albastru ca-n cântecelul rătăcea prin ploaie pe străzile Londrei în timp ce din genunile minții sale se năștea o idee. O idee ce avea să bucure sufletele multor oameni, fiind ideea ce a condus la realizarea unuia din cele mai originale jocuri concepute vreodata. Omul se numea Jeff Crammond iar jocul avea să se numească "The Sentinel" și să ruleze pe computerul de suflet al acelor vremi, adică pe Spectrum (In a world free of Bill Gates and Widows 9x).

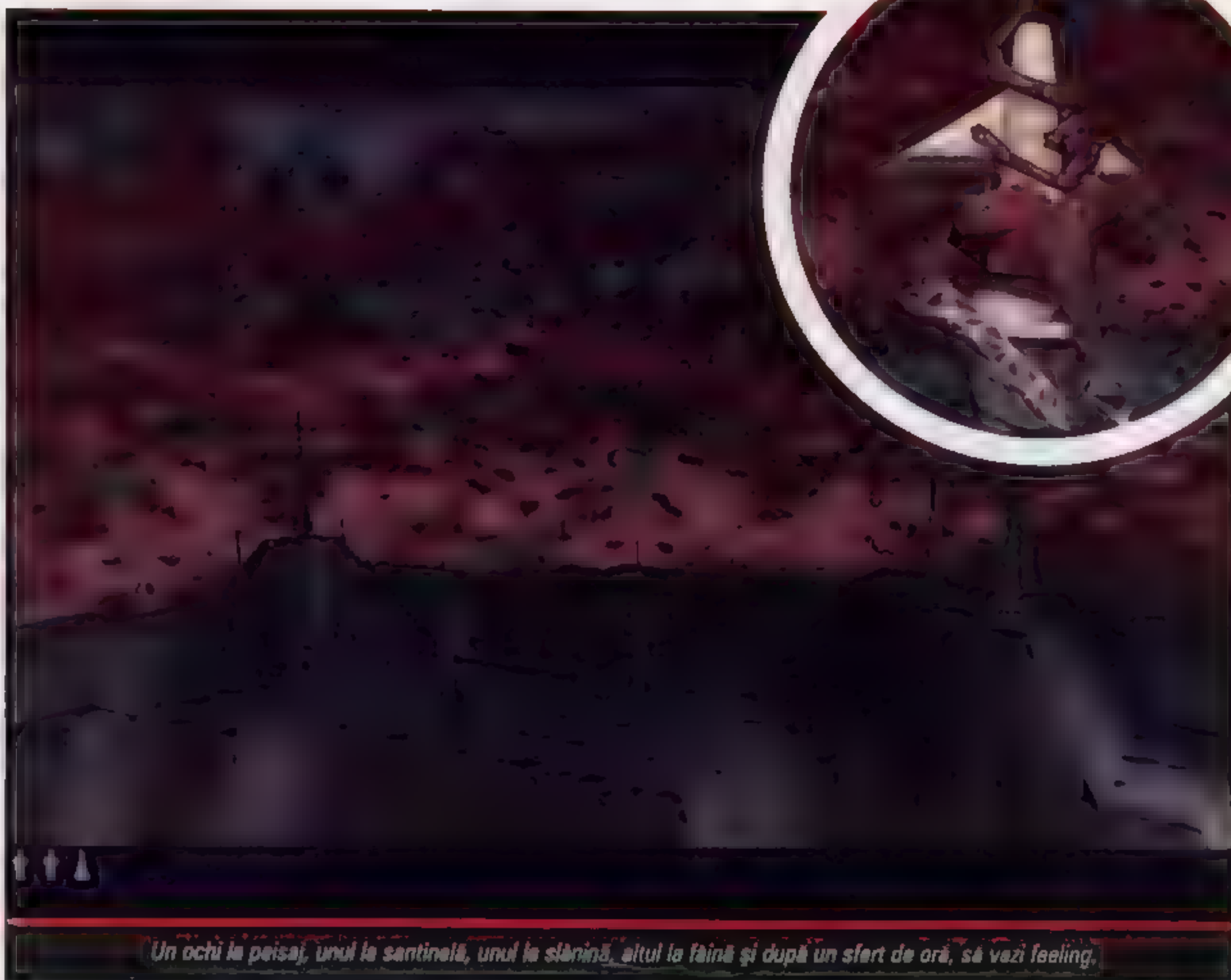
Mai târziu, adică în 1998, niște oameni care toți la un loc formau o firmă pe nume "Psygnosis" și-au adus aminte de Jeff și de Sentinelul său și au decis să re-facă jocul, să-l descătușeze din grafica Spectrumului și să-i dea grandoarea binemeritată. Și așa s-a născut "The Sentinel Returns" pentru PC, menit să trezească nostalgie voluptoasă în cei care au jucat "Sentinel" în anii 80 și să ofere satisfacție inedită celor străini de universul fascinant al acestui joculeț.

Eu, făcând parte din prima categorie, recunosc fără jenă că mi s-au umezit ochii de emoție când Paul, a grăit într-o dimineață cu rimă bacoviană: "Bă! A venit demou' lu' Sentinelu'!". Cu mână tremurândă am hrănit pisicul cu sidicul și am așteptat cuminte instalarea.

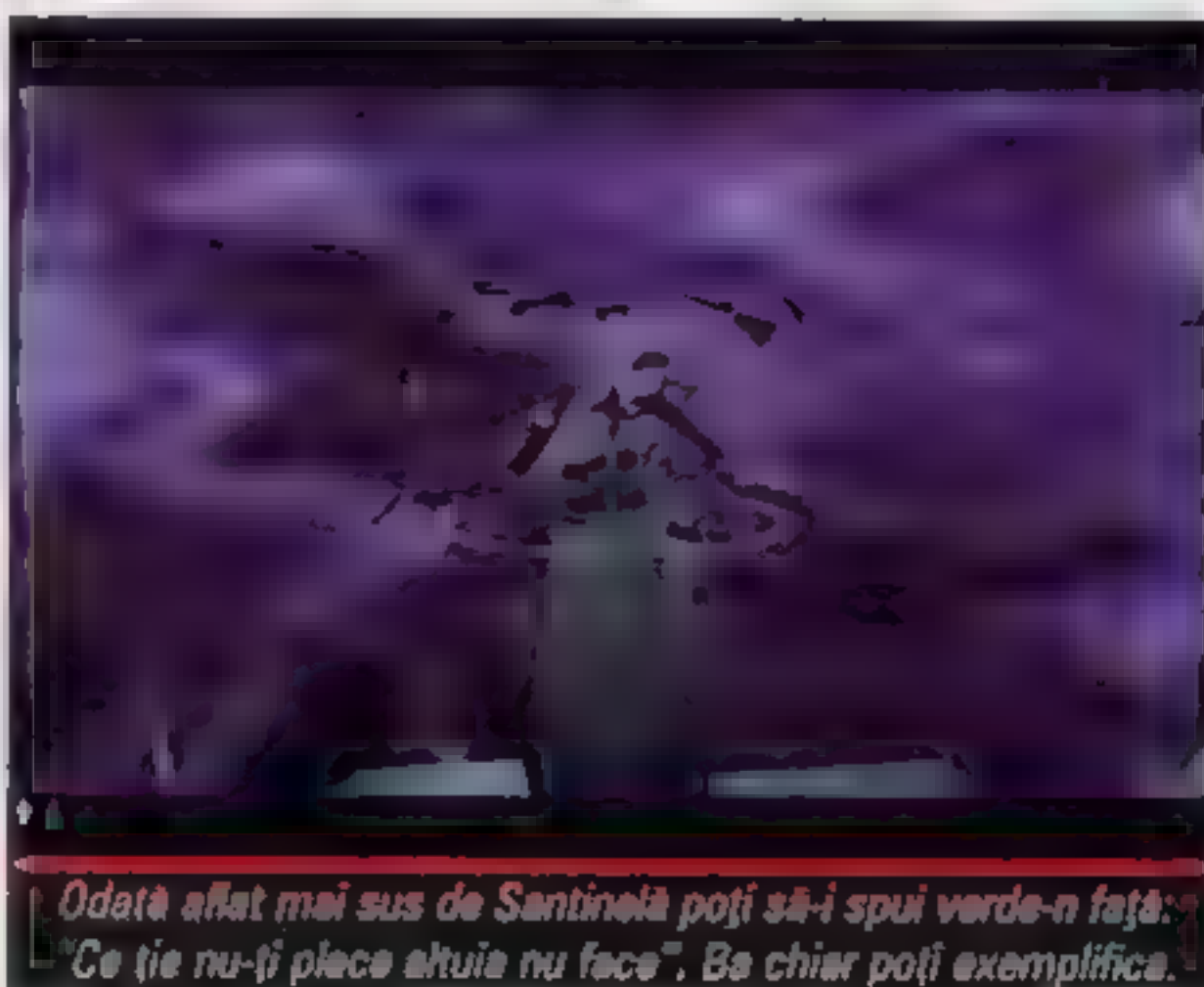
> Setup complete.

După care am plonjat desculț în universul jocului. Regulile sunt foarte simple: cam ca-n viața de toate zilele adică "ăi de-i cocoțat mai sus are mai multă dreptate ca restu'"; ești într-un peisaj full 3D cu sușuri și coborâșuri în care sunt presărați spontan niște "copacei". În cel mai înalt punct se află Ea, adică Santinela care stă țapănă pe pedestalul ei dar se rotește neobosită. Tu, ca aspirant, pornești din cea mai adâncă văgăună a

A fost acolo sus dintotdeauna, rece și incremenită, dominând doar din priviri pustiul ce se întindea dimprejurul-i. Un pustiul dezolat, neospitalier, la fel de ostil ca Ea însăși și numai al Ei. Și nimeni n-a cutezat vreodată să-l înfrunte privirile până într-o zi, când cineva cu aceleași puteri s-a intrupat din neant hotărât să-i uzurpe locul...



Un ochi la peisaj, unul la santinelă, unul la stănină, altul la faină și după un sfert de oră, să vezi feeling.



Odată aflat mai sus de Santinela poți să-i spui verde-n față: "Ce ție nu-ți place altuia nu face". Ba chiar poți exemplifica.

moșiei respective și tre' să te cocoți până la ea. Cum? Uite-așa: te uiți într-un punct aflat la același nivel cu tine te concentrezi ca Rumburak și iști o cutiuță de carton acolo. Apoi încă una și tot așa iar la urmă așezi un corp ca al tau în vârful lor în care te transferi; acum ești o țără mai sus, absorbi corpul din care ai plecat și te uiți în jur după "copaci". Ei sunt importanți fiindcă sunt unitatea elementară de energie în joc ($E=mc^2$); o cutiuță echivalează cu doi copaci iar un corp cu trei. Deci cu cât absorbi mai mulți copăcei cu atât mai

multe cutii & corpuri vei putea crea după aia. Pe astea din urmă le poți absorbi și pe ele... Ați început să vă prindeți? Scopul e să vă cățărați cât mai sus, astfel încât să vedeți baza Santinelei și să o puteți absorbi, să-i luați locul și să terminați nivelul. Trebuie să aveți în vedere că poți crea sau absorbi una, alta numai în locurile situate la aceeași înălțime cu tine sau mai jos. Ar putea părea simplu, dar dacă păzitoarea te zărește în timp ce se

rotește, te soarbe din ochi luându-ți și suflarea. Și în unele nivele mai are și niște păznicuțe, situate mai jos ca ea dar redutabile și ele.

Nu mă pot abține să vă spun că încheștarea asta îți induce un feeling deosebit de om care își clădește viitorul cu mâinile lui și urcă scara socială demn și hotărât ca primarul din vis pe nume Lis. Aș adăuga aici și faptul că am avut o senzație dulce de evadare când am jucat jocul. Atmosfera e stranie, ai sentimentul ăsta inedit și oniric de "niciunde și nicicând": oricât m-am chinuit să identific timpul și spațiul în care se petrece acțiunea din joc n-am reușit decât să mă complexez. Înfrânt și cu inima ruptă m-am dus la istoricul redacției (Fane) care a zis doar "Moșule...ăăă..." după care a ridicat cu superioritate din umeri. Complet edificat și mult mai împăcat cu mine m-am întors la scris, scrijelind acestea: jocul ăsta merită atenția voastră având toate șansele să vă cucerească după câteva nivele deci nu-l lăsați să treacă pe lângă voi fiindcă așa de veți face s-ar putea să vă treziți un pic mai săraci sufletește. Ar fi de prisos să vă spun că grafica e lucrată cu sârg, cu stil suprarrealistic și că merge și cu 3Dfx creând efecte de iluminare chiar simpatice? Poate că da dar nu mai pot rescrijelii ce-am zis.

Psygnosis care are în cuptor jocul ne-a promis că va fi numai bun și gata în curând și că va avea doar 650 de nivele. Spun "doar" fiindcă pe Spectrum, în 48 de kile aveai 10000 (!) de nivele grație unei funcții matematice simpatice care creaa landscape-ul dintr-un număr de zece cifre (parola nivelului respectiv).

E bună dom'le și matematica asta din când în când și-n doze mici.

Asta am avut pe suflet asta v-am spus. Stop pagina mea...

-Blom

RPG: The D

L

una acum am făcut
unei introduceri în
articolul de față. Am
trecut peste "renaș-
terea RPG-ului, cum
și de ce" și am intrat
direct în păture. Ast-

fel se face că toate începeau cu
Tom Hall e un personaj de care
v-am tot povestit. Cofondator la
id Software (Wolfenstein 3D,
Doom) sau perindat pe la
Apogee, 3D Realms (Rise Of The
Triad, Propz) a pus nazule, im-
previzibil ca John Romero, unei
companii pe nume Ion Storm
unde a înșepenit la funcția de șef
de proiect și designer principal
al unei echipe ce lucrează la un
RPG cu nume imbricigat:

Anachronox

Ceea ce dorește Tom Hall să facă e un
proiect destul de ambițios. Vrea să combine
experiența epică a RPG-urilor de consolă
(știți deja, Chrono Trigger, Final Fantasy...)
cu adâncimea și complexitatea celor de pe
PC. Asta nu e ușor de reușit. Deoarece
jucătorul își poate pierde rapid interesul
față de joc în cazul în care scenariul nu este
foarte bine realizat. Practic, un astfel de joc,
este tot numai atmosferă și scenariu, iar
dacă acestea lipsesc...

După aceste considerații filosofice, trebuie să
vă mai spun că ambițiile lui Tom nu se opresc
aici. Anachronox e numai prima parte a unei
trilogii și, deși jocul va conține un "brawl mode"
deathmatch din perspectivă third-person, Hall
consideră că adevărata experiență multiplayer nu
poate fi realizată decât printr-un Anachronox
Online, similar ca idee cu Ultima Online, la care
va începe să lucreze imediat ce termină
Anachronox-ul de față.

Ce e Anachronox, de fapt?

Este - sau, mă rog, va fi - un RPG 3rd person
făcut pe



Anachronox

Sus: De fapt imaginea nu e din jocul propriu-zis, ci de prin unul
din minigames-urile pe care le cuprinde.

Dreapta-sus: Tu și pașnica ta însoțitoare Stiletto Anyway.

Dreapta-jos: Imagine de film-parțial-noir.

engine de Quake 2, a cărui acțiune se va
desfășura undeva în viitor, prin spațiu și mai
multe dimensiuni. Clar? Povestea se învârtă de
jur împrejurul unei rase extraterestre miste-
rioase, dispărute de mult timp, care a lăsat în
urmă o mulțime de artefacte, la rândul lor miste-
rioase. Cea mai importantă moștenire, însă, o
constituie o rețea enormă de "porți" răspândite
prin spațiu, care permit transportul instantaneu
al navelor. Porțile în cauză, numite "senders"
sunt descoperite de mai multe specii, printre
care și cea umană. Se incing astfel niste războaie
de toată frumusețea. După un timp, reușește să
se închege o civilizație galactică peștrită și
dinamică, bazată pe comerț. Cea mai bună
analogie care îmi vine acum în minte
este celebrul bar din "Star Wars: A
New Hope", adică primul episod,
adică, de fapt, al patrulea... Mă rog,
înțelegi.

De altfel, începutul jocului se va
desfășura într-un bar, în orașul
Anachronox (da, e un oras) situat
într-o bulă temporală pe Sender 1, în
millocul Universului, unde Silverster
"Sly" Boots susține un program
artistic de cafeală de toată fru-
musețea. În urma impresionantelor
demonstrații, acesta e angajat
de un savant nebun să rezolve
misterul colapsului în care
tocmai intrase Universul, iar
de aici, e treaba voastră să
călătoriți prin porți inter-



dimensionale, să colindați planete și să vă bateli
cu diferiți și diferite, ca să vă duceți treaba la
capăt.

Ca să ilustreze toate treburile astea, după
cum v-am spus, s-a apelat la un engine de Quake
2, din care nu crezi că o să recunoașteți, totuși,
prea multe. "Camera" a fost mutată într-o per-
spectivă third person, plimbându-se în jurul per-
sonajelor ca să dea un unghi cât mai bun de
vedere și un efect dramatic demn de "regie anul
4". Peisajul și locațiile au fost bibilite foarte mult
la nivel de detaliu și ca varietate, fiind, la urma
urmei, vorba de un RPG, nu de un shooter. Si,



Resurrection



bineînțeles, au fost adăugate o serie de efecte - ceață, texturi colorate, umbre în timp real (măi, să fie!), texturi pe 16 biți, transparente - care sunt apanajul plăcilor acceleratoare fără de care nici n-o să pornească jocul în sine.

S-a acordat, deasemenea, o mare importanță graficii personajelor, realizate foarte diferit, atât ca animație și aspect, cât și ca personalitate și caracter. Și, că tot veni vorba de personaje, vor exista în total 7, din care vă vor însoți, în plimbări sau luptă, încă două.

Lupta se va desfășura asemănător cu cea din Final Fantasy VII: ture simultane, fiecare personaj având atașat câte un "timer" conform căruia va putea ataca, face o vrajă sau orice altceva. "Vrăjile" vor fi înlocuite cu artefactele de care am pomenit mai devreme, numite Mys Tech (de la Mysterious Technology), care vor putea fi combinate între ele, rezultând de aici efecte din cele mai diverse. Spre deosebire de Final Fantasy unde peisajul luptei era puțin diferit de cel al locației în care se desfășura acțiunea, aici s-a

Septera Core
*Sus: Peisaj pentru atras oamenii spre joc
 Stânga: Trei nave. Adică un pretext pentru un peisaj ca ăla de care v-am zis mai sus
 Dreapta: Un pic din jocul propriu zis cu o interfață și niște personaje care parcă ne aduc aminte de... Blood Net?*

reusit "sincronizarea" perfectă a acestora.

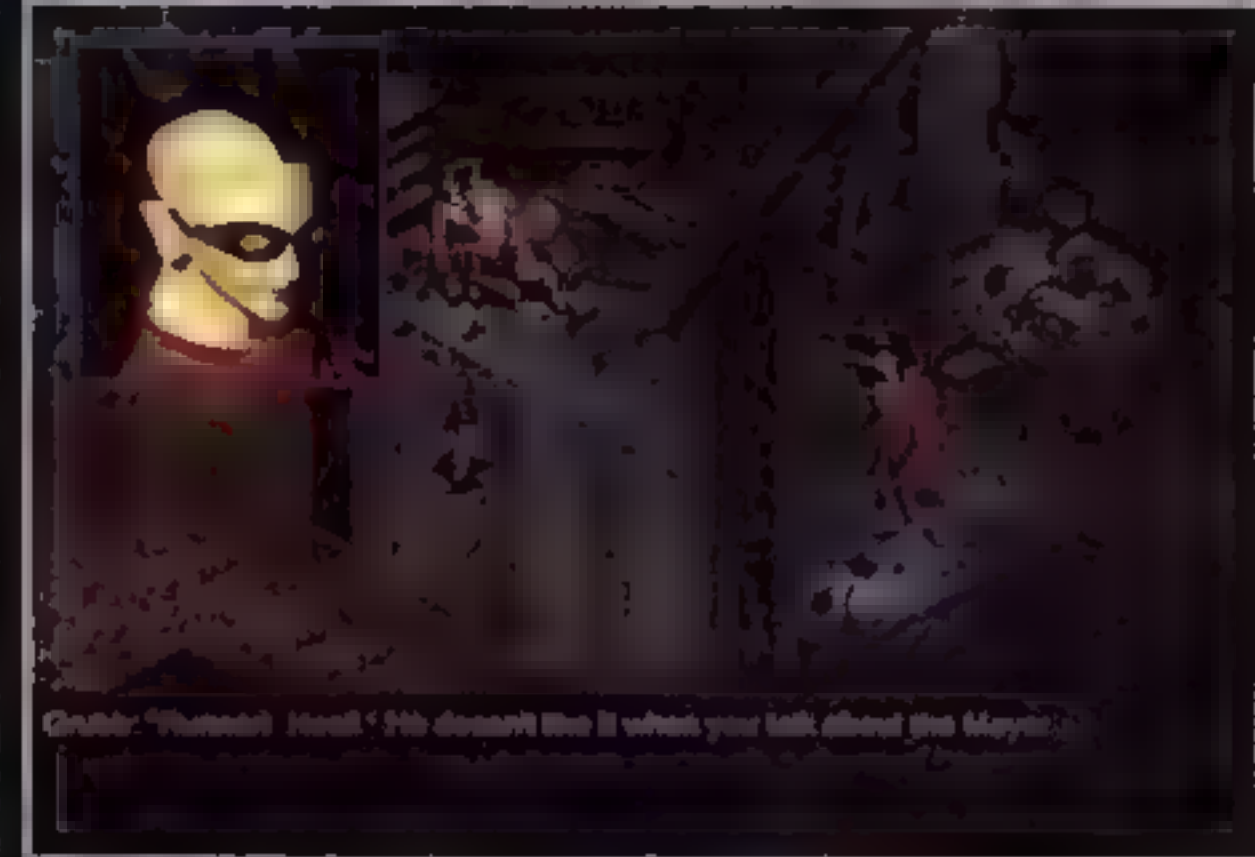
Un lucru pe care jucătorii înrăiți de RPG-uri îl așteptau de mult timp, e un editor. Da, un editor cu care să poată realiza propriile povești despre Anachronox și care se va chema WEDGE, în onoarea unui personaj cu același nume, dintr-un joc al cărui nume nu vi-l mai spun pentru că am tot vorbit de el.

În concluzie, perspectivele sunt promițătoare și sper să nu fiu dezamăgit prin '99, atunci când o să apară jocul, pe cele 3 CD-uri ale sale.

Septera Core

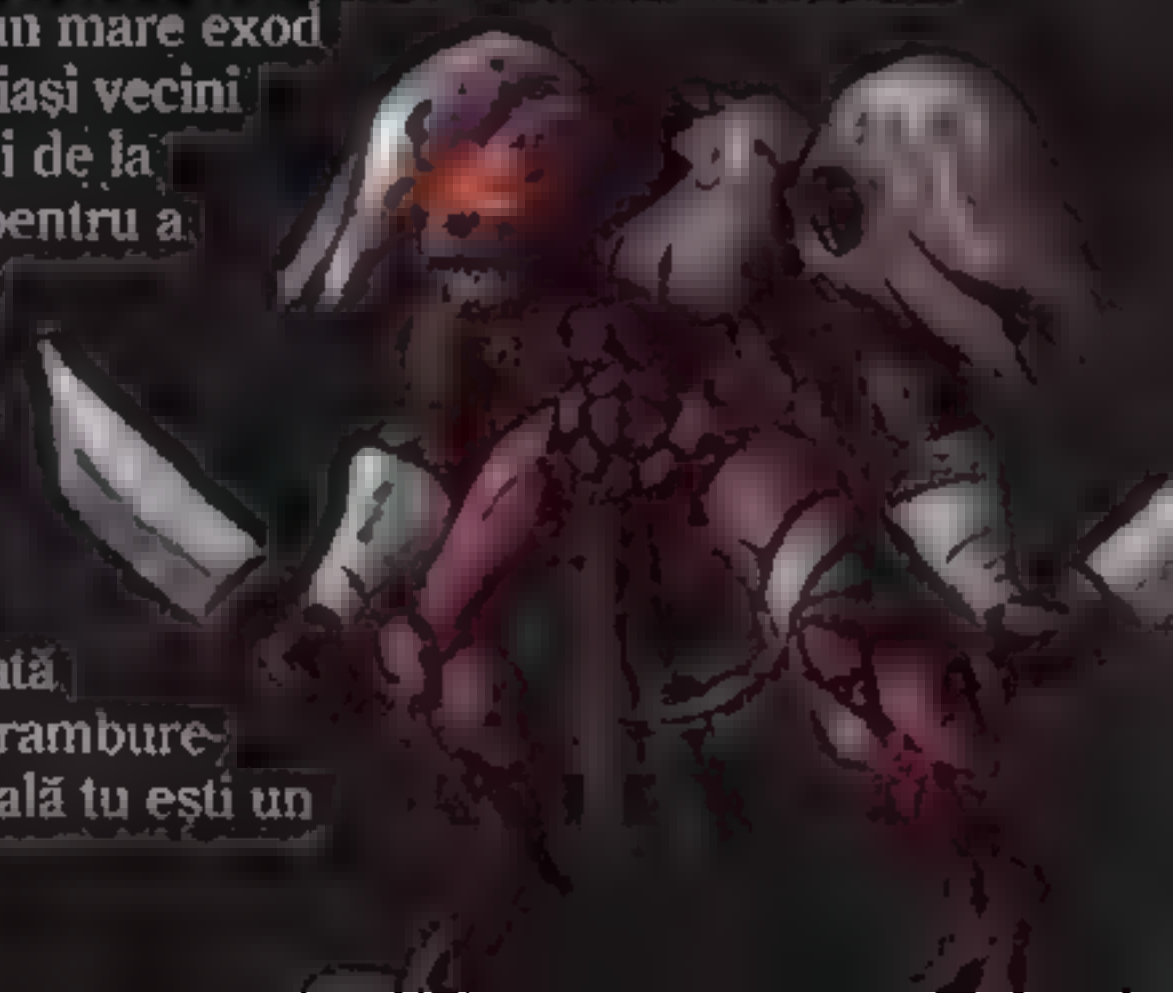
Tom Hall-ul nu e singurul care are de gând să se inspire din seria Final Fantasy pentru a crea un RPG. Valkirie Studios, distribuit de Top Ware, au de gând să facă același lucru. Ce o să iasă până la urmă și dacă o să merite, rămâne de văzut, dar ce am văzut până acum arată destul de promițător.

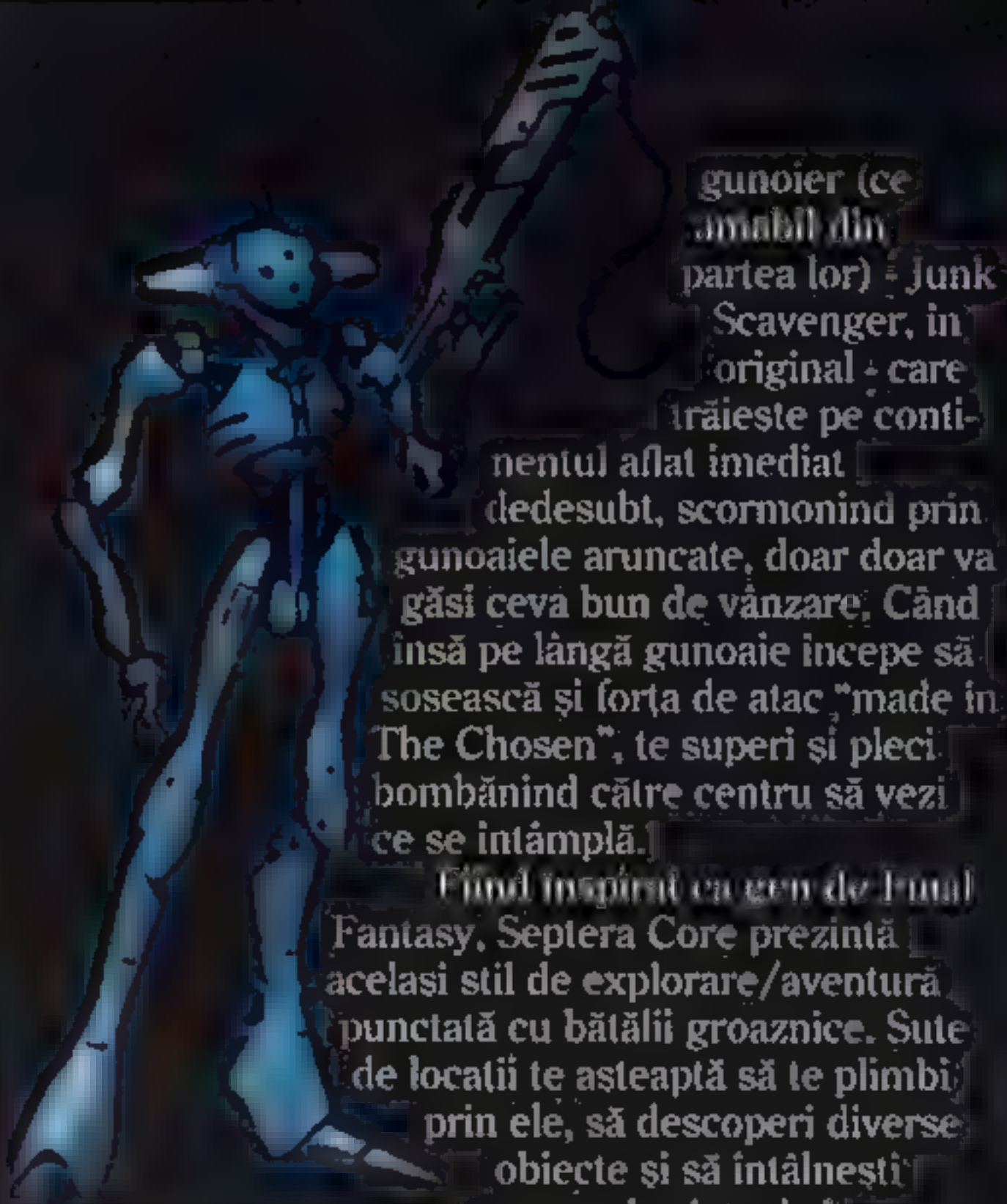
Septera e o lume destul de ciudată. E formată practic din diverse continente - șapte la număr - aflate la diverse înălțimi și orbitând în direcții diverse. În jurul unui divers centru. Este, așadar, un joc divers.



Pe continentul aflat la cea mai mare înălțime trăiesc "The Chosen", un popor de oameni înalți ca brazi și foarte avansat tehnologic, care își aruncă gunoaiile în capul vecinilor de pe continentele de mai jos. În plus, ei sunt de părere că sunt cei mai tari de pe Septera și că așa numitul Creator al acestui ciudat - și divers - ansamblu, i-a ales să descoapere secretul care zace în măruntaiele biocomputerului din centru. În consecință, pornesc un mare exod

peste aceiași vecini nenorociți de la semisol pentru a ajunge la acel centru, poreclit Septera Core. În toată această bramburăală generală tu ești un





gunoier (ce amabil din partea lor) - Junk Scavenger, în original - care trăiește pe continentul aflat imediat dedesubt, scormonind prin gunoaiele aruncate, doar doar va găsi ceva bun de vânzare. Când însă pe lângă gunoaie începe să sosească și forța de atac "made in The Chosen", te superi și pleci bombănind către centru să vezi ce se întâmplă.

Fînd inspirat ca gen de Final Fantasy, Septera Core prezintă același stil de explorare/aventură punctată cu bătălii groaznice. Sute de locații te așteaptă să te plimbi prin ele, să descoperi diverse obiecte și să întâlnești numeroși prieteni și

dușmani. O să existe o gască de maximum 8 persoane - că nu-i poți numi pe toți oamenii, pentru că nu sunt - din care o să poți aduce în luptă maximum 3. Fiecare personaj va fi bine conturat în ceea ce privește caracterul, povestea pe care o poartă în carcă, motivațiile proprii și alte chestii de genul ăsta.

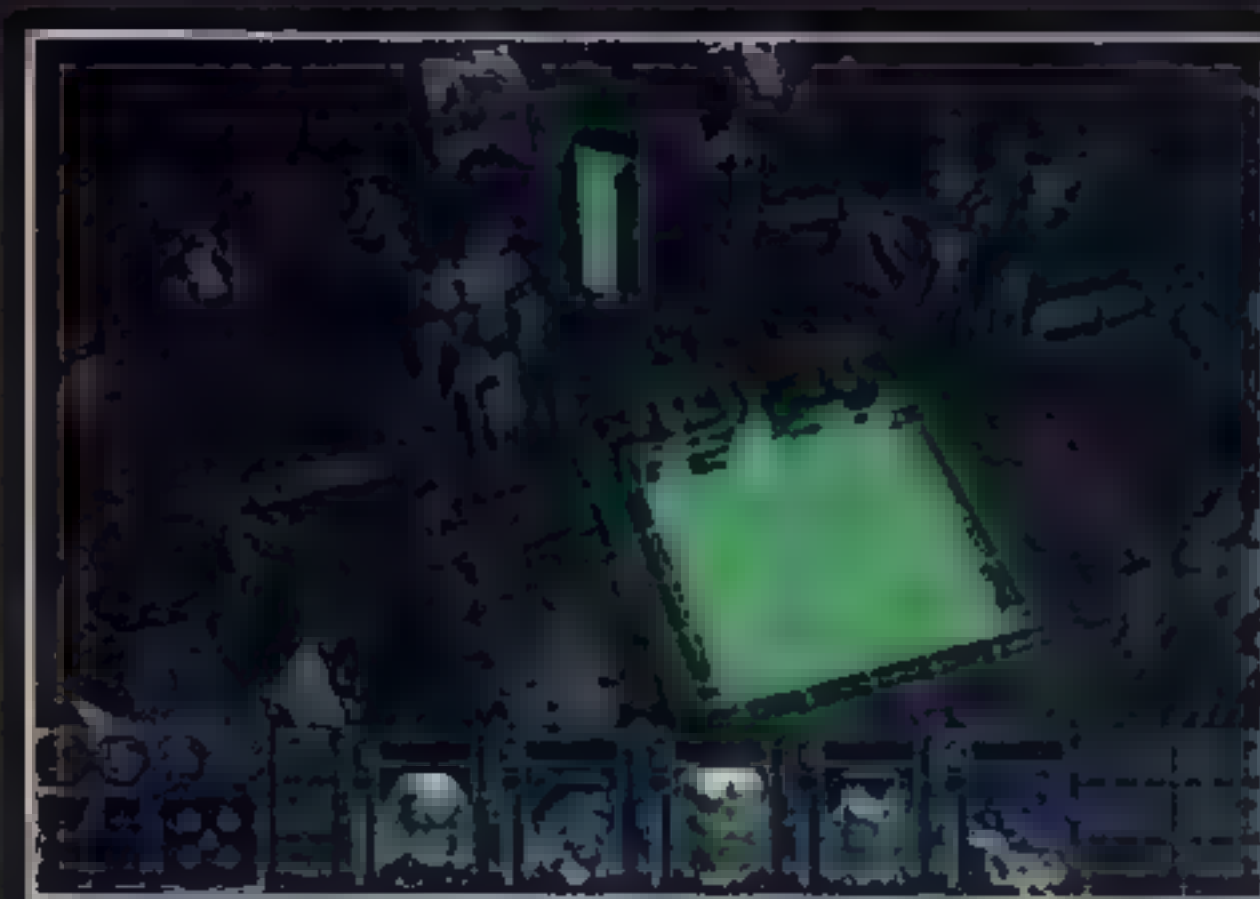
Luptele vor prezenta și aici aceeași metodă care combină timpul real cu turele simultane - altfel nu știu să-i zic. Va exista un sistem de vrăji bazat pe colectarea unor "Fate Cards" din care să poți alcătui un deck cât mai potent. Sună cunos-

Jos și și-mai-jos:

Scene de atrocitate groaznică din luptele din Septera Core și Third World. Septera Core pare mai înclinată spre strategie. Third World aduce a mai multă acțiune. A se reține.



Third World: Dincolo de grafica ce promite multe lucruri (verzi), se pare că taman așa o să se întâmple lucrurile când o să te aflu la comandă. E vorba de interfața cea ușoară, intuitivă și extraordinară. Wow, I'm amazed!



cut, parcă.

Ca încheiere, ce pot să zic? Grafica arată bine, universul e construit cu originalitate, iar dacă și desfășurarea jocului te va ține cu gura căscată și genunchii la gură, sunt șanse să apară ceva tare bun. Să vedem prin toamnă.

As mai dori să mulțumesc bunilor și dragilor mei vecini care găsesc ceva de găurit cu bormașina în peretii blocului de fiecare dată când am ceva de scris și să le urez să rămână îngropati sub dăruștură.

Third World

Vă spuneam mai demult pe undeva că Ron Millar (Warcraft 2, Diablo, Starcraft, Dark Reign) ex-designer la Blizzard, avea de gând să-și pornească propria afacere. Între timp, a reușit să adune gasca de nebuni necesară, a botezat-o Redline Games, a pus distribuția în carcă Activision și toți se ocupă acum fericiți de un RPG pe nume Third World.

De fapt, ca să respectăm adevărul istoric, Third World nu e chiar un RPG, ci mai degrabă o combinație suprarrealistă între Diablo și X-COM.

Acțiunea se petrece în Third World, un vechi oras extraterestru care, de-a lungul timpului, a crescut până a ajuns să acopere întreaga planetă. Străzile sunt dominate de bande înarmate, pe care megacorporațiile le folosesc pentru a-și regla conturile în puțini bancare. Oricum, deasupra orasului plutește o amenințare atât de mare încât nici în press-release nu au povestit prea multe despre ea.

Tu conduci un grup de cinci mercenari care își câștigă pâinea îndeplinind diverse misiuni, pentru cine plătește mai bine și - cred că deja ai ghicit - trebuie ca până la finalul jocului, să-i dai de capăt amenințării cu pricina.

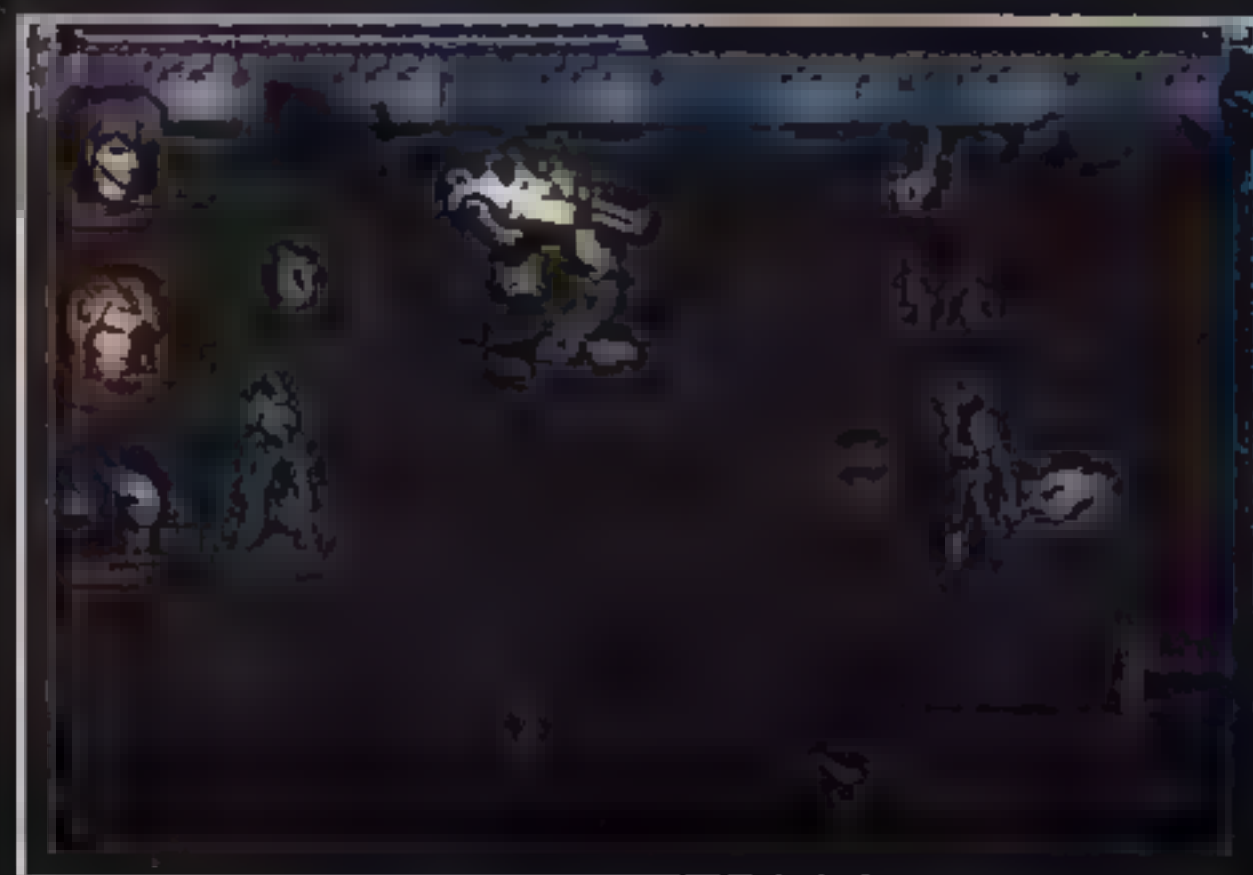
Engine-ul 3D, care te lasă să faci zoom și să învârti camera în jurul personajelor, a permis, în ceea ce primește dinamismul, o abordare a la Syndicate Wars, doar că de vreo șase (am numărat eu) ori mai complexă. Asta înseamnă că ai câțiva oameni cu care te duci în misiune după ce în prealabil i-ai burdusit cu arme și device-uri deștepte - și care se plimbă pe unde binevoiești să clickezi și să impuste ce dorești dumneata. Asemănarea cu Syndicate Wars se termină însă aici.

Fiecare personaj de care dispui are o groază de caractere și apucături proprii, clar diferite de ale celorlalți, de care trebuie să ții seama ca să termini misiunea. Există cinci rase din care îți poți alege membrii echipei, fiecare specie având vreo 4 sau 5 clase/profesii diferite. Androizi, roboți de luptă, extraterestri războinici sau cu puteri psionice, sunt prezenți cu toții, oferind destule opțiuni. Echipa formată o poți îmbunătăți cu diferite implanturi cibernetice sau prin mutații genetice. Aproape toate aspectele jocului pot fi modificate, asta făcând deliciul oricărui RPG.

Desigur, și interfața a fost atent gândită. Un sistem deștept de icon-uri zice-se că-ți va permite să te centrezi rapid pe un personaj, să-i accesezi rapid inventarul sau să-l vindeci fără să mai fie nevoie să fugi mai întâi după vreun colț. Mai mult, poți edita diverse tipuri de formații, după dorință. Vrei cu un singur click să se așeze în cerc și să se vindece sau să se așeze în triunghi, cu armamentul greu la vedere? S-a făcut.

Misiunile vor fi pe măsură. Va trebui să rezolvi puzzle-uri, să folosești obiecte și să discuți cu tot soiul de lume. Un generator de orașe și de misiuni are rolul să mărească simțitor rejucabilitatea.

Unii spun că o să apară în iarna asta. Noi doar sperăm.



STAND PE VINE Sierra Line Up

"...de-a lungul timpului nu m-am împăcat cu designul echipei Sierra"

Vă spuneam că pe lângă deja celebrele "Half-Life", "Star Siege", "GabrielKnight3" sau "KingQuest 8" care de ani de zile se fierb și se tremură la gura de ieșire ca piftia tăiată cu laserul, colecția bătrânilor disputați aici mi-a atras atenția cu două noi experiențe: Homeworld și Babylon5.



Că spațiul e plin de roșeață ca obrajii unei fecioare uitându-se la Emanuele? N-ar fi nimic, dar uitați-vă la aspectul general al lucrurilor și repetați-vă în gând "Jocul ăsta? Naeeahl Nici gând". Ei, merge? Nu prea.

Este deci de datoria mea să pun lumina pe ele și să vi le dau pe ciornă, ca să știți ce să așteptați. E drept, personal, de-a lungul timpului nu m-am împăcat cu design-ul echipei Sierra, mai ales de când au lăsat femeile la capitolul creație - Roberta Williams - Phantasmagoria. Este poate și motivul pentru care, deși are un potențial frumuseț (dar în care eu nu investesc încredere mai mult de 30% și aștept să mă surprindă) KQ8 - Mask Of Eternity nu prea s-a bucurat de paginile GO. Asemeni GK3, care a suferit din cauza predecesorilor săi. Le amintesc acum tocmai pentru a vă anunța, că au ceva șanse de a fi pe plac. Iar cu

Sierra, ori ești de tot, ori nu ești deloc - asta în ciuda unei vizibile încercări de a mulțumi pe toată lumea și de a evita extremele. Noua producție (ca totalitatea joacelor) vine parcă să restructureze compania și să-i de-a formă, unei echipe cu personalitate - Huh, ce jurnalistic-academic și totodată prost sună! Dar e adevărat.

Homeworld

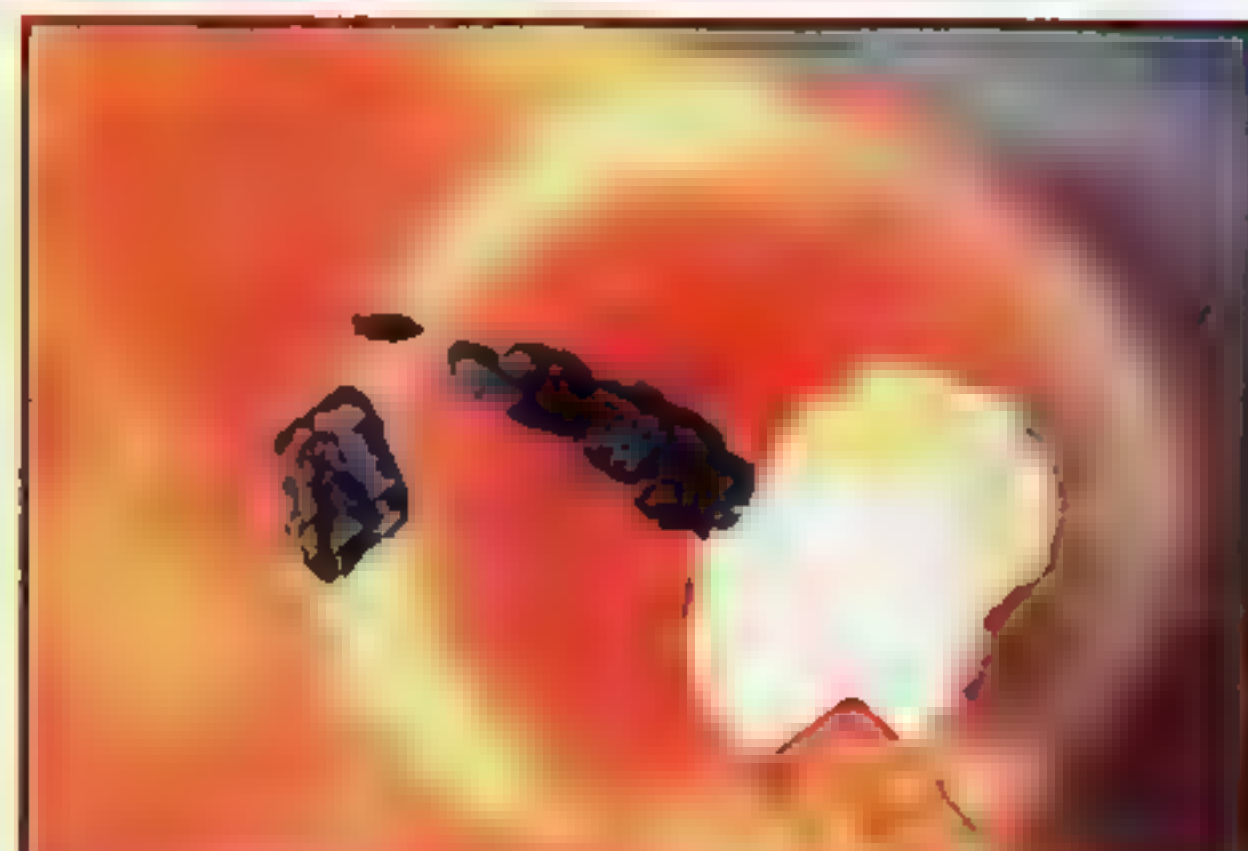
Nici unul din cele două joace de care spuneam, n-am apucat să le joc efectiv. Babylon-ul din cauza producătorului care m-a călcat un pic pe nervi iar Homeworld-ul din cauză că am preferat să filmez un pic (cât să arăt acasă despre ce e vorba) concentrându-mă mai mult asupra imaginii. De ce am preferat să filmez? Pentru că și acum "mi-e imposibil" să descriu cum și ce și despre ce e vorba.



Dacă ne gândim că Homeworld e o strategie și că poza asta pare să aparțină mai mult unui space-combat, rezultă cu lucrurile evoluează bine la Sierra. Combinațiile de stiluri sunt uneori soluția fermecată.

De ce? Păi, pentru că e diferit. Așa cum Galapagos nu are nici un farmec explicat. Ca orice JMC, printre altele, la care explicația nu prea își are rostul. Ce este deci Homeworld? Este o strategie în timp real (Uraaa, spun cei împătimiți), în spațiu (Am mai văzut, spune majoritatea) cu totul altfel (??? toată lumea). Să vă explic termenii, că n-au fost înțeleși cum trebuie.

O strategie înglobează cel puțin două tactici: să zicem,



Se pare că cerul albastru și spațiul negru și stelele normale sunt concepte căzute în dizgrație zilele astea în care accelerarea hardware face legea, în Homeworld ca și în Babylon 5, ca și în I-War... ca și în multe alte locuri!

una militară și una, economică, politică... etc. Homeworld este ceva de genul (Uăăă, se bosumfă măcelarii). Stați, zic eu, ceea ce vreau să spun este că, dacă ai privi universul de sus (cum vine asta nu știu) trebuie să-l cucerești pe tot, pornind dintr-un colț. Este o hartă dinamică, în care vezi ce rasă ocupă zona Tau, ce rasă zona Gamma și cine e Over. Lupta propriuzisă, și aici încerc să explic termenii (în spațiu, cu totul altfel și 3D) se dă pe cele 3 axe ale spațiului. Respectiv, vii cu o navă mamă, cu una matusă (care face fightere ușoare) și cu un remorcher care nu știu ce face (he, he ce tare e asta) și te pui în fața flotei inamice. 50 de fightere le dispui într-o formație (aici termenul 3D, dă un alt sens cuvântului formație, pentru că navele se pot așeza oricum în spațiu) și le dai o comandă. Tu te plimbi cu camera peste tot, încercând să vezi ce mai trebuie și unde ești vulnerabil. Ați înțeles? Nu contează! Presupuneți și voi că n-am zis nimic. Deocamdată nu am nici un film să pun pe CD. Vă spun doar că o să vă rupă la minte și la feeling. Asta așa, după ce l-am văzut preț de 5 minute. Sper să nu-l strice până la capăt. A, era să uit: să aveți 3Dfx până atunci. E recomandat. Navele defilează și se formează ca Îngerii Albaștrii (ăia de s-au dat în stambă pe Otopeni) iar jeturile reactoarelor desenează simfonice traiectorii încântătoare.

Babylon 5

Ați văzut filmul? Nu coneează! E cu spațiu și asta e cel mai important (am un zămbet patologic pe moacă). Nu, nu mi-au plecat vacile pe Pluton. Doar că mi-a plăcut. E Action și seamănă a sim. Sim de navă? După I-War? Cine îndrăznește? Ei, nu-i chiar așa. Prima pentru că jocul e mai mult action și alta pentru că... la urma urmei și I-War-ul a îndrăznit să scoată capul în timpul dominației Origin (WC&Co). Ce avem acilica nouă? Păi, este cred singurul joc, în care s-ar putea să-ți placă să-l joci din 3-rd person. Adică, văzându-ți nava din afară. Pentru că sistemul de manevrare, în spațiu, este fără frână! E doar cu jet-uri. Știți, ca la "Lander" sau la "Asteroid"! Singura problemă e că aici spațiul e 3D - he, he! Nave gigantice prin care să te plimbi, printre brațele cărora să te bați și tot tacămul. Poligoane - mii, veți observa că s-a terminat cu navele colțuroase (ba chiar am văzut ceva monștri cilindrici - cât mi-aș face eu conducta de la vinărie până acasă).

În rest, succes! E un film pe CD!

- Afantana

Steel Rebellion

de la Funcom

Pentru că o rebeliune modernă nu se mai face cu vorbe și/sau cu leviere se optează pentru tancuri care sunt totuși arme mai serioase și mult mai eficiente. Astfel s-au gândit și cei de la Funcom când au pus la cale jocul Steel Rebellion (rebeliune cu oțel).

"Oricum e prematur să mă pronunț definitiv înainte de a vedea versiunea finală a jocului".

Tâlcul poveștii jocului e tare simplu și romantic: patriotism, umanitarism, eroism, conștiința civică, etc. Iată, se făcea că într-o țară îndepărtată (după nume trebuie să fie foarte departe), Ophoria, se instaurase un regim dictatorial, post colonial mustind de teroare și corupție. Firește, oamenii erau nemulțumiți și frustrați dar cel mai nemulțumit & frustrat era un tânăr pe nume Adlard Ferron, întâmplător descendent al unui răposat șef de clan. Fiind el atât de nemulțumit, s-a gândit că lucrurile nu mai puteau continua astfel și găsind și niște luptători meseriași aprinde flacăra rascoalei... Cam asta e povestea; să vedem câte ceva despre jocul propriu zis (asa cum va fi căci eu n-am jucat decât un demo astmatic). Steel Rebellion, ca gen, e o strategie în timp real. Lipsesc procurarea și managementul resurselor fiind orientat mai mult pe lupta propriu-zisă decât alte jocuri ca Total Anihilation, Starcraft, deci e un RTT (Real Time Tactics) ca să fiu mai exact. În schimb, setup-ul și pregătirea unităților sunt mult mai complexe. Armata pe care o construiești e formată din tancuri: pentru fiecare tanc ai de ales un șasiu, o armă, diverse echipamente electronice sofisticate și binenteles un echipaj, format din doi sau trei oameni (doi pentru tanc ușor și trei pentru tanc greu). Fiecare dintre aceștia are o funcție bine determinată în echipajul pe care-l formezi, funcțiile fiind: comandant, șofer, tunar. Membrii echipajului îi alegi dintr-o serie de indivizi pe care îi ai la dispoziție și trebuie să ții cont de două lucruri. Primul ar fi că ai un număr limitat de oameni cu care trebuie să realizezi misiunile astfel că numărul de unități e și

el limitat; numerele astea devin din ce în ce mai limitate dacă 'cei aleși' mor în luptă. Partea bună e că dacă supraviețuiesc, eroii tăi vor câștiga experiență, vor deveni mai eroici că să zicem așa. În al doilea rând trebuie să ai în vedere aptitudinile tipilor pentru că fiecare are o anumită "înclinație" pentru funcția de comandant, șofer respectiv tunar. Armele disponibile sunt tunuri cu bătaie mică și mare, rachete cu rază medie și lungă de acțiune, gama acestora fiind satisfăcătoare. Orice armă are niște specificații ca distanța la care bate, puterea, precizia, etc. Echipamentele, căci trebuie să zăbovim o clipă și la ele, sunt destule și utile. Ele ar fi diverse armuri, computere pentru combat phase, computere pentru ochire, detectoare de sunet, radare, girostabilizatoare, etc. Toate au câteva specificații care te lămuresc cam ce fac și de ce ar fi bune. Un tanc greu are loc pentru patru astfel de bunătăți, rezonabil zic eu.

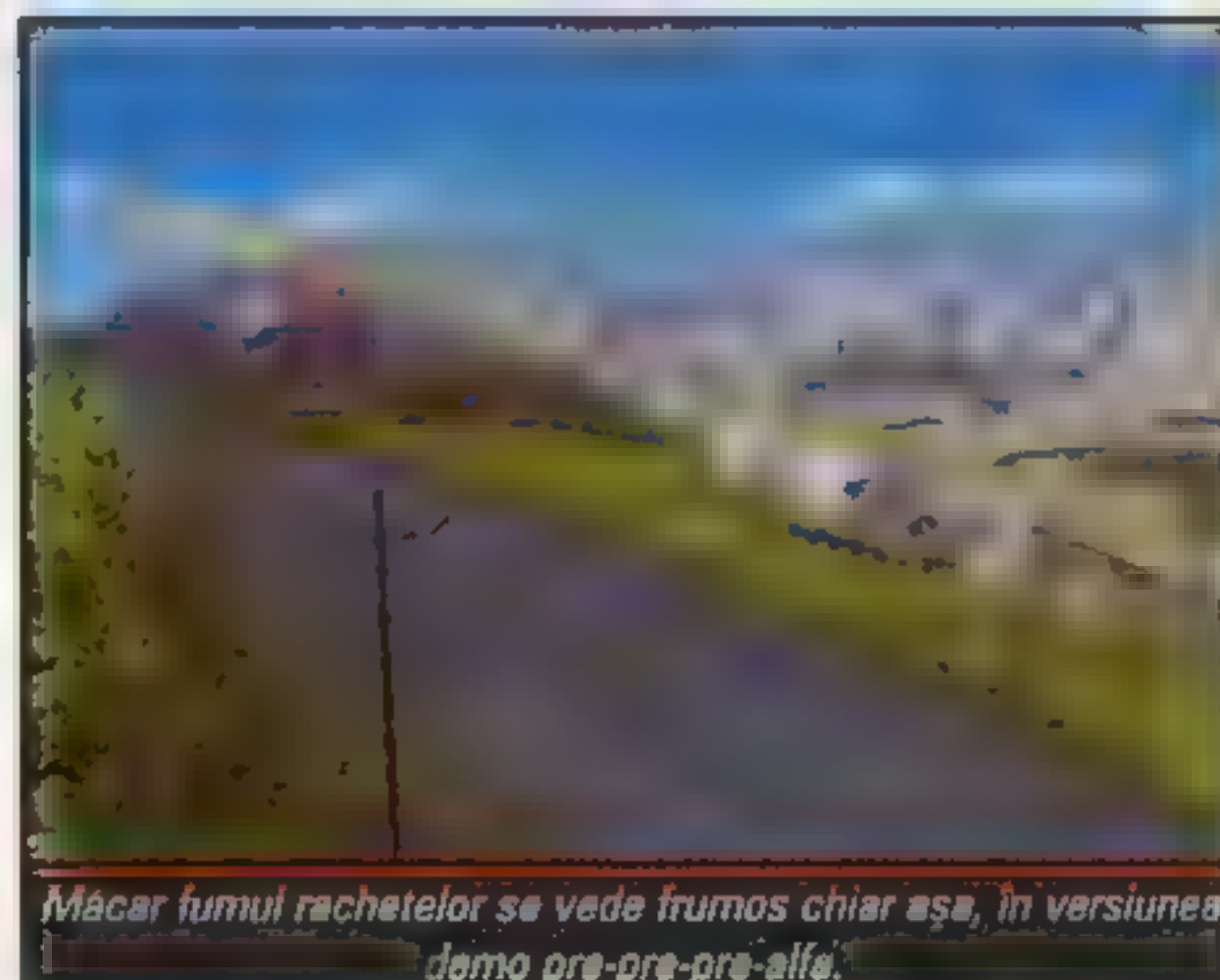
Sistemul de comenzi e ușor de folosit, simplificat cu bun simț pentru a permite decizii și ordine rapide: în versiunea finală vor fi disponibile în jur de douăzeci de comenzi.

Personal nu am jucat decât o misiune în care trebuia să distrug o bază (era singura disponibilă în demo) dar producătorii promit mult mai multe și cu obiective variate, de la misiuni de salvare la misiuni de repare și distrugere. Ni s-a mai promis și un lucru frumos cum ar fi efecte psihologice asupra echipajelor, efecte datorate exploziilor și prezenței inamice; adică e foarte posibil ca o explozie babană să dea o criză de nervi echipajului din tancul cel mai apropiat.

Grafica e bunicică, s-au folosit poligoane, texturi, deci lucruri bune. Oricum e prematur să mă pronunț definitiv înainte de a vedea versiunea finală a jocului. Perspectiva e realizată draguț și e 3rd person fiind cam ca în Myth, lucru deloc în măsură să-mi displace având în vedere că și culorile vor fi pe 16 biți la rezoluții mari. Jocul va fi suportat de majoritatea acceleratoarelor grafice și aici aș vrea să adaug că Funcom va realiza (dacă e să-i credem) și o texturizare mai realistă a terenului. Demo-ul se mișca destul de bine



E destul de interesant aspectul "bărufelor de energie" spânzurând de fiecare element de peisaj care are "viață". La copaci de ce n-or fi pus?



Măcar fumul rachetelor se vede frumos chiar așa, în versiunea demo pre-pre-pre-alfa.

accelerat hardware dar îmi place să cred că vor mai lucra la capitolul ăsta.

Făurarii jocului vor munci pe brânci (sper) pentru a produce și un sunet realist, cu efecte Doppler și sound positioning, așa cum au promis.

Secțiunea de multiplayer va beneficia de o atenție deosebită. Pe o rețea LAN se vor putea zdrobi până la opt jucători și se va putea folosi și conexiunea directă sau modemul pentru maniacii care vor dori să joace interurban (caz în care RromTelecomul va dori Steel

Rebellion-ul sport national). Ar fi de bun simț ca hărțile de multiplayer să aibă dimensiuni nițel mai mari, în caz contrar dintr-un joc tactic se va transforma într-o simplă ciomăgeală. Dacă obiectivele celor care joacă multiplayer vor fi diferențiate (ca la Incubation) iarași, nu va fi rău. Oricum, mă resemnez că dacă nu-mi va place cum va fi realizat multiplayer-ul, n-am decât să iau sursele de cod de la Funcom și să-l reprogramiez (multiplayer-u').

Mai mult de atât ce-aș putea să vă spun? Că va apărea la sfârșitul anului acesta sau în primavara lui '99? Că-l aștept ofensator de curios? Mda...cred că e tot ce-aș putea să vă mai spun.

- Blom



Bade Kristopherson, aș dori să-ți fac...

The Longest Journey

de la Funcom

"Oamenii de la Funcom mi-au demonstrat că au clasă și știință"

Lucas Arts nu stă degeaba. Dacă frații mai mari, Lucas Film, ne pun nervii la încercare făcându-ne să așteptăm primele episoade din Star Wars (alea în care Vader avea caș la gură), băieții cu calculatoare fac Grim Fandango.

Sincer să fiu, primul joc pe care l-am văzut a fost TLJ-ul. Funcom-ul avea stand-ul chiar lângă centrul de presă, iar cea ce am văzut pe monitoarele lor ne-a ținut pentru o vreme. Pe unul între calculatoare, rula fericit TLJ-ul. Un sărman vizitator pleacă de lângă consolă, dezabuzat și trist - nu-i ieșise manevra. Pune Roger mâna pe mouse și în 2 minute termină demo-ul. Problema se blochează chiar când are de gând să ne arate un film. Asta a fost bine, pentru că am atras atenția cuiva. După protocol ne mai uităm și la Steel Rebellion (o altă paranghelie) și-i dăm bătae mai departe. Ajungem acasă, după multe peripeții. Nu trece mult și vine pachetul de la băieți. Îl rupem bucăți, fiecare apucă un CD și se duce în colțul lui să vadă cu ce s-a ales. Mie mi-a picat TLJ-ul. Corrrrrrect.

Povestea

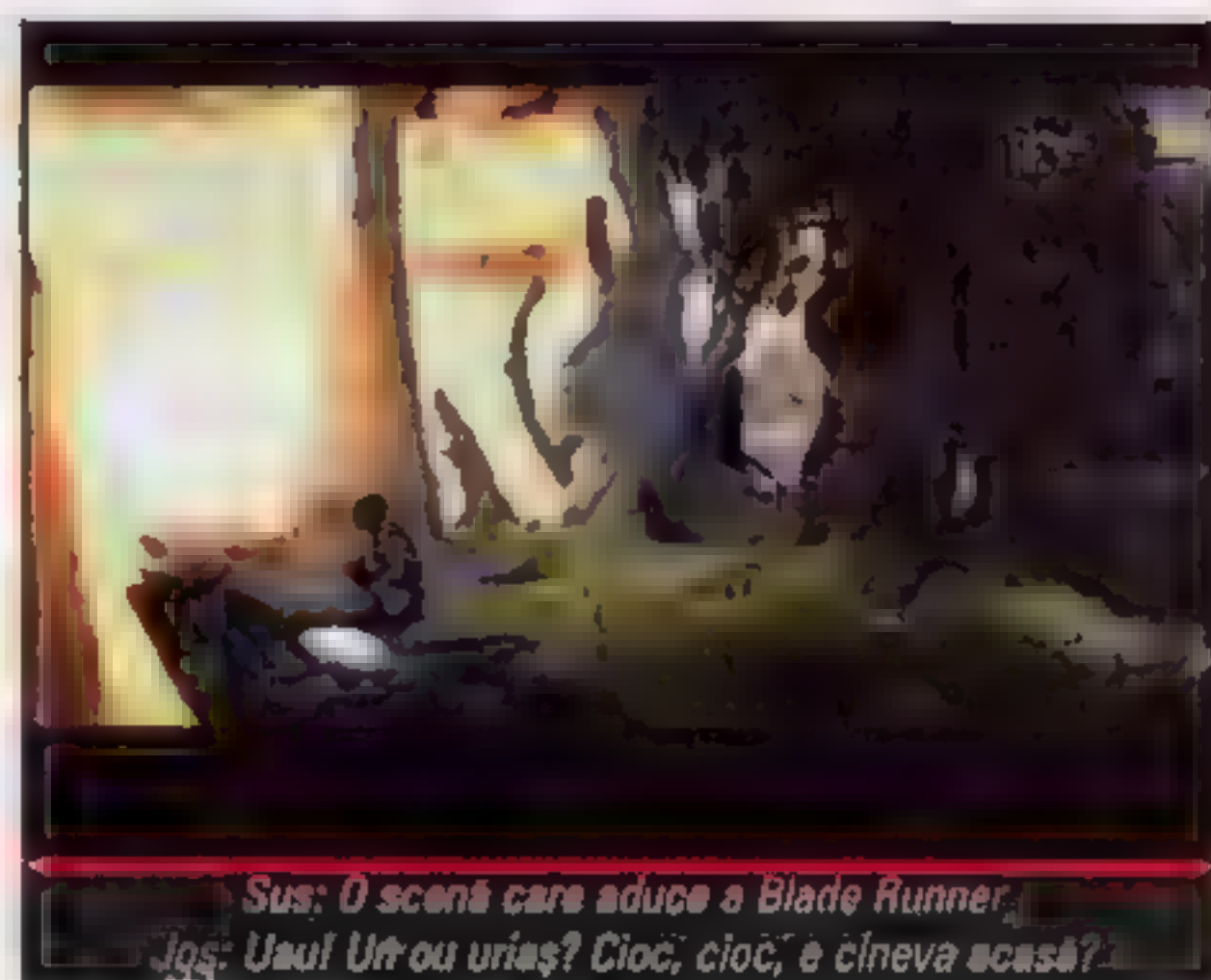
Aici ar urma o poveste fantastică în care eroina noastră (căci este o ea) s-ar descoperi în mijlocul unei probleme. April Ryan, dânsa - eroina, este undeva între două lumi gemene numite Stark și Arkadia, una patronată de știință și alta de magie și vis. Sărmana studentă, căci pe lângă ale alea este studentă în arte, are brusc misiunea de a restabili echilibrul dintre aceste două lumi patronate acum de "Mâna neagră a Haosului". Și chiar din primul capitol vei da ochii cu "Intunecimea Sa".

Ce-am văzut eu, era un mic demo

de o singură locație, cu doar 3 "ecrane". Ce-am văzut eu era încântător. O combinație 3D - 2D excelentă. Peisaj multiplan 2D mirific cu o senzație de spațialitate reușită în care, personajul 3D - April și alte animații pre-renderate se lipeau perfect. Am văzut un puzzle desfăcut logic și întrerupt de "fir epic", animații și în general o viziune artistică "mișto" voci și personaje bine integrate și în general o regie bună a momentelor. Totul se lipea astfel încât să iasă atmosfera necesară - care, sincer a ieșit chiar dintr-o locație de 3 ecrane. În concluzie, se poate.

Ce conține versiunea "plină"?

Peste 120 de locații (spun ei 3D), mai mult de 50 de personaje vorbitoare (printre care, mândrețea lor, o cioară sarcastică), vreo 20 de minute de animație renderată ("cinematics") și o sumedenie de puzzle-uri de tot felul (de la cele tâmpito-comice la cele idioto-frustrante) împărțite pe 13 capitole și totalizând vreo 40 de ore de gameplay. Pentru mine cel puțin, sună bine. Oamenii de la Funcom mi-au demonstrat că au clasă și știință. Au ca să zic așa reprezentanți și din Stark și din Arkadia. Și cu toate că și-au început măiestria și căpătat experiența pe spatele consolarilor au arătat că știu să facă joace eminamente PC. Au promis un scenariu plin de îmbârligături, mii de efecte sonore și muzică de film (sau, să-i spun eu, de atmosferă) și tot felul de surprize ascunse. Iar în afara celor din urmă eu le-am prins gustul din trei ecrane. Au un cursor de mouse cu sursă de lumină, iar engine-ul suportă luminițe colorate, umbre în timp real, caractere cu până la 1000 de poligoane (cam puțin după număr dar care arată excelent), skeletal animation, cu rutine de animație luate cu ultimele tehnologii motion-capture. Suportă orice tip de accelerare inclusiv (sau, să zic așa, mai



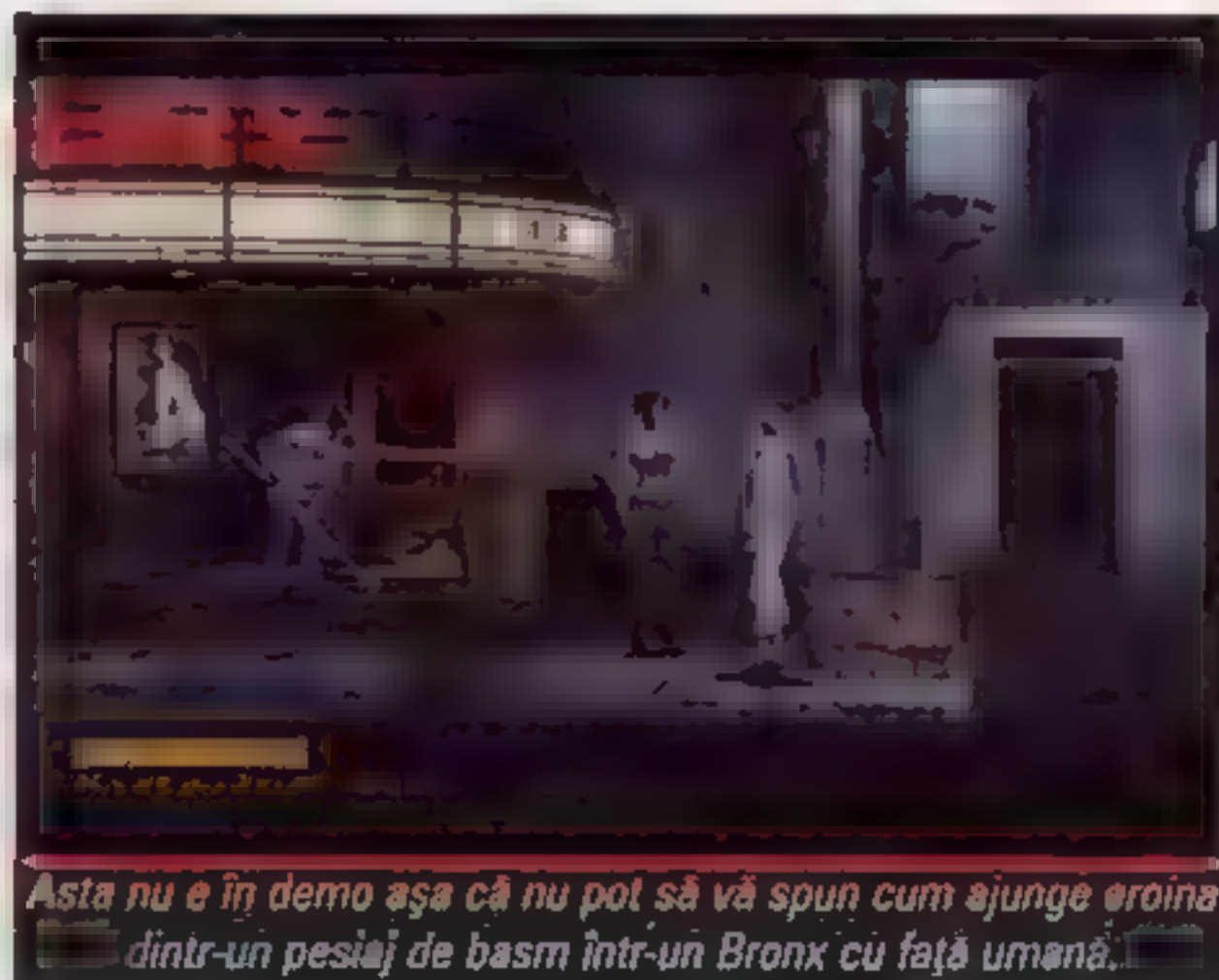
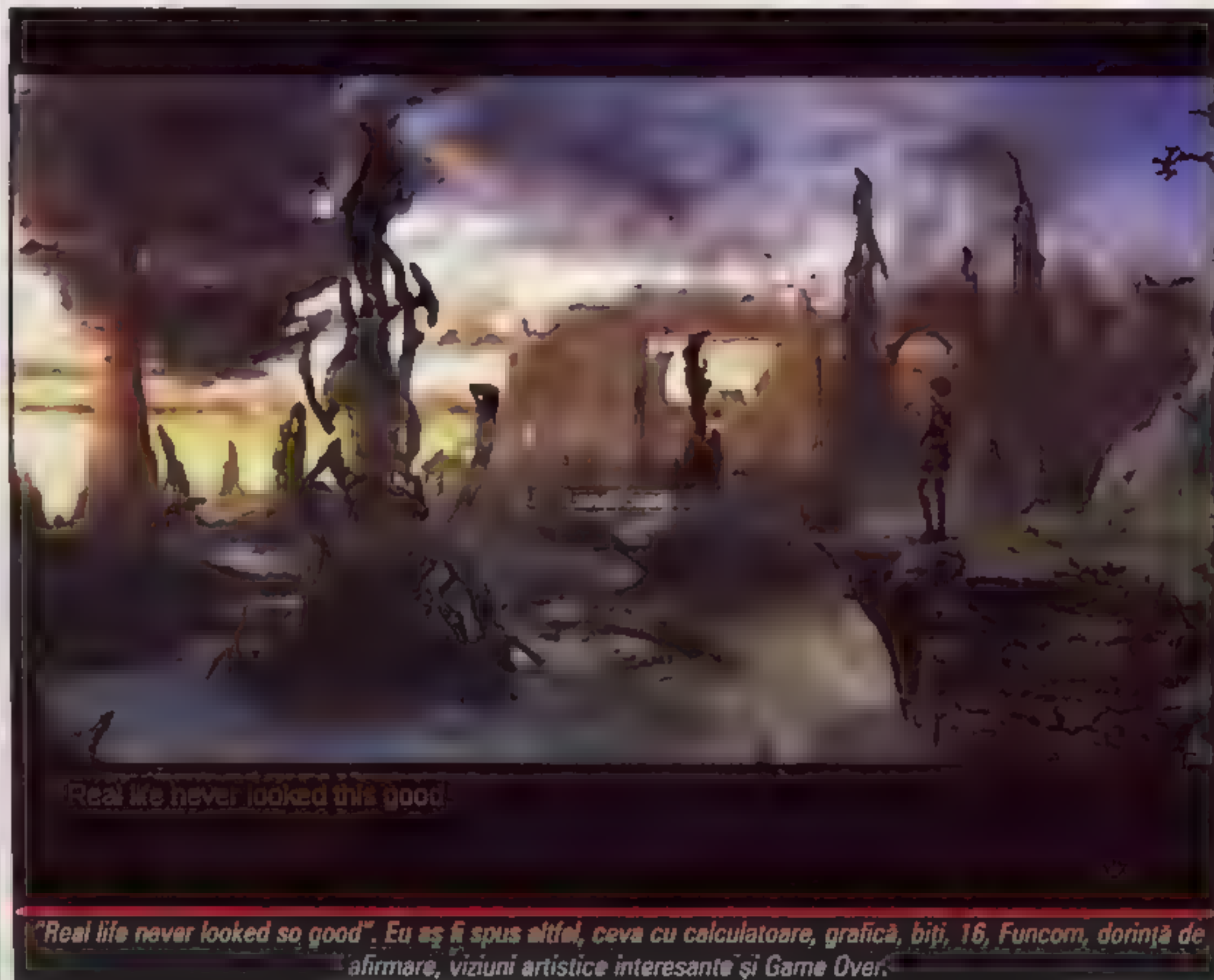
ales) Voodoo și Voodoo2.

Ce să vă mai spun? La capitolul quest-uri e foarte simplu să nu-ți placă. Undeva, o chestie minoră poate face ca toată munca asta enormă, ca toate promisiunile să nu aibă efectul dorit. Și nu, să nu mă întind până acolo unde zic "să nu placă" dar diferența dintre un quest bunicel și unul extraordinar stă în parametrii atât de fini că mi-e și jenă să mă gândesc.

În concluzie, eu termin aici, încheind cu acest epilog, în finalul căruia, aș vrea să adaog ca ultimă precizare, care deși la urmă nu este chiar pus la fundul sacului, că la urma urmei și finalul finalului... ăăă ce vroiam să spun?

A, da, că nu e ultimul quest pe care îl scoate FunCom-ul Mai are unul în lucru. La care lucrează. În procesul muncii... iar am început!

- Afantana



Total Annihilation 2

de la Cavedog

Total Annihilation a umplut de respect toată redacția Game Over. Așa că am primit sarcină de partid să pun mâna pe tovarășu' Internet și să storc orice informație despre urmașul său, Total Annihilation: Kingdoms.

"Eu încredere în Cavedog am destulă și sunt aproape sigur că ceea ce se pregătesc să ne ofere n-o să mă facă să regret ceva."

2

is și făcut; după ceva timp de stat pe Internet (aici vreau să-i mulțumesc lu' Fane care a pus umărul și m-a ajutat în vânătoarea de informații) mi-am dat seama că dacă e să se adeverească măcar o mică parte din ceea ce preconizează băieții de la Cavedog - și nu văd nici un motiv să nu se poată, doar ei au făcut Total Annihilation-ul - atunci prin primăvara ce va să vie o să avem de jucat un joc pe cînste.

Vom avea parte de un război colosal între patru tabere, fiecare dintre ele fiind condusă de câte un monarh nemuritor. Intrând în pielea unuia dintre acești indivizi trebuie să strângi armate, să folosești magie (tre' să fie tare), să calci totul în picioare pentru a pune mâna pe lumea mitică Darien. Tipii de la Cavedog Entertainment ne promet s-o facă lată: vor să ne lovească cu o grafică de multe ori mai țapănă decât cea din Total Annihilation, grafică care va fi pe 16 biți ceea ce va da un efect de totală siderație. Și asta nu este totul. Cu mania lor pentru detalii Cavedogii au spus că unitățile (scheletoni, arcași, cavaleri care călăresc pe dragoni, tot felul de semizee, unități bonus și, ce e mai important, eroi - în total o să fie cam circa aproximativ 160 de unități) vor avea o mișcare foarte naturală, animația fiind lucrată până-n pânzele albe cu proverbiale grija pentru amănunt pe care am observat-o și în Total Annihilation. Și bineînțeles că nu numai trupele însușite vor avea parte de animație bine pusă la punct, ci și navele de luptă, să zicem, vor fi aranjate cum nu se poate mai bine: vecele vor flutura în vânt, corabia se va balansa sub acțiunea valurilor etc. Iar dacă mai avem în vedere că jocul va beneficia de suport 3Dfx, atunci, cred io că problema graficii este rezolvată.

Acum despre gameplay câte ceva:



Ahoooooooooooo! Băaaaă, ține camarade țepușă cu frigărui ceva mai sus dacă vrei să le prăjești cum trebuie. N-am apucat să calibrez arzătorul și acuș vă dau foc la șandramă!

promisiuni sunt o droaie așa că am să pun aici cele mai importante dintre ele. În primul și în primul rând se promite o poveste tare care să susțină acțiunea îndrăcită. Apoi faptul că în timpul bătăliei se câștigă experiență, iar unitățile veterane suferă modificări tare importante, esențiale, de comportament, posibilitatea de a asedia cetăți, castele, orașe. De asemenea în joc vor fi personaje independente pe care nu le poți controla și care pot să fie de partea ta sau de partea inamicului, vor mai exista tot felul de monștri ce vor bântui locurile prin care vei trece și care la fel de bine cum îți pot păpa ție trupele, pot să le halească pe cele ale inamicului...

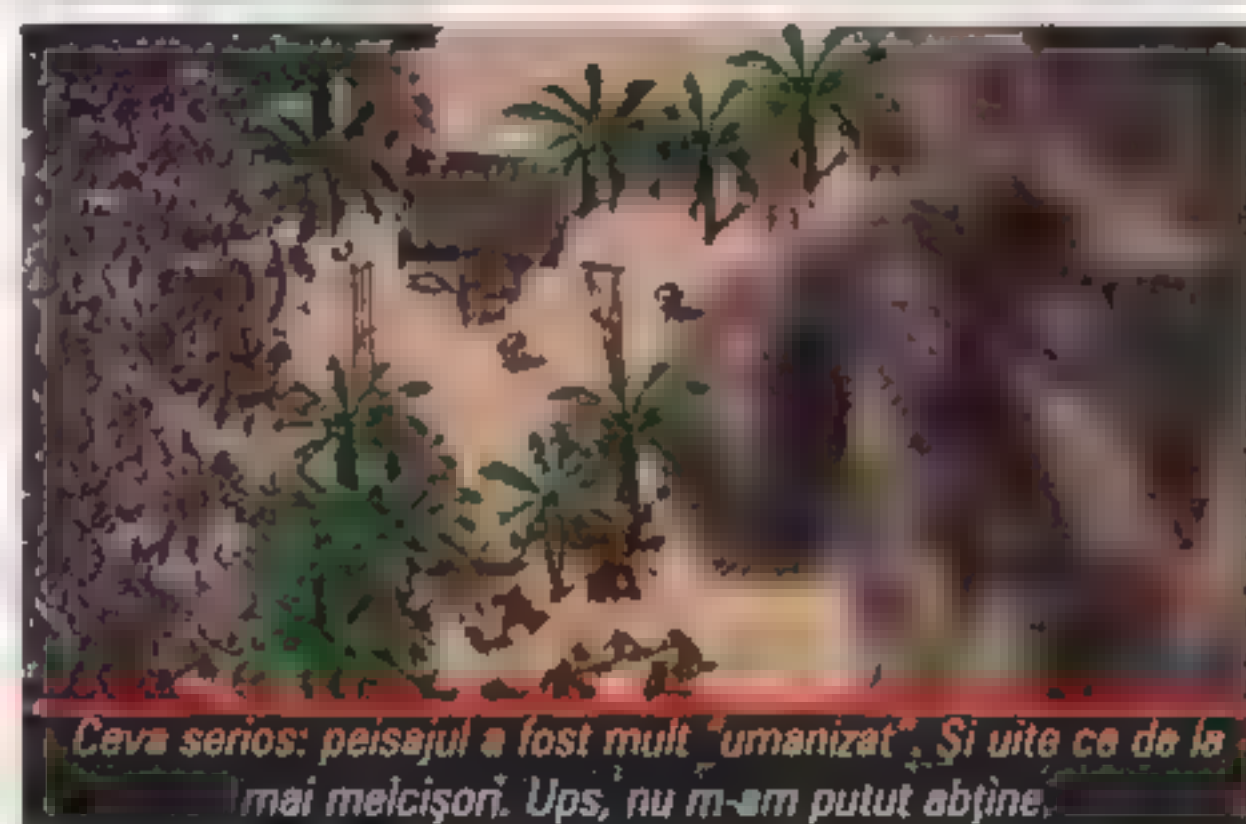
Dacă în ecuație mai punem și faptul că fantasticul va fi bine reprezentat în joc, iar că elementele de RPG destul de firave care au fost prezentate până acum (eroi, experiență) vor fi întărite de folosirea magiei, atunci părerea mea este că problema cea mai grea, a gameplay-ului, a fost rezolvată. Și chiar nu aș fi atât de încrezător în viitor dacă la cârma jocului nu ar sta cei de la Cavedog.

De asemenea tipii de la Cavedog ne-au promis o interfață intuitivă care să fie foarte ușor de folosit și foarte expresiv ilustrată. Total Annihilation: Kingdoms va avea, bineînțeles suport multiplayer, misiuni pentru multiplayer și o multitudine de condiții de victorie pentru acest multiplayer. Va avea desigur și suport Internet, iar Cavedogii au început să se gândească din timp la niște site-uri pentru el.

Și-acum, că v-am zis toate



Fetelor, fetelor, hai să încingem o horă din bătrâni, ok? Bine, dar doar dacă încingem și-un mic dejun din ăsta.



Ceva serios: peisajul a fost mult "umanizat". Și uite ce de la mai melcișori. Ups, nu m-am putut abține.

astea, nu ne mai rămâne decât să așteptăm și să visăm la ce o să ne aducă primăvara lui '99. Eu încredere în Cavedog am destulă și sunt aproape convins că ceea ce se pregătesc să ne ofere n-o să mă facă să regret ceva. Și în caz că mă credeți un visător, mai jucați odată Total Annihilation.

- Max



Hai, mai repede, mai repede, Herăstrăul nu poate fi atât de mare. Televiziunea trebuie să se vadă în curând

STAND PE VIN Magic & Mayhem

"...mi se pare cea mai bună combinație de RPG cu o strategie în timp real"

Țineți minte că vă povesteam cândva de ceva numit Blood&Magic. Drăguț în ciuda numelui cules din revista Arici Pogonici varianta americană. A fost încă o dovadă a faptului că nu numele contează. La fel și acum.



Când am dat de demo-ul de Magic & Mayhem mă aflu într-o stare de șomaj tehnic, sau, mai nepretențios exprimat, nu prea aveam ce face și mă plictisiam groaznic. După aceea am jucat cele două nivele pe care le avea și m-am minunat, descoperindu-i calitățile. Mai pe seară, când i l-am arătat și lui Paul și apoi, mai în noapte, când l-am arătat întregii redacții, i-am descoperit și defectele. Cred că la urma urmei este o treabă de context, altfel nu-mi explic. În press release zicea că-i făcut de Mythos- băieții cu X-Com-ul și că va fi acțiune/strategie foarte șmecheră. Nu știu alții cum sunt,

dar mie mi se pare cea mai bună combinație de RPG cu o strategie în timp real. Stați, nu săriți, vă explic imediat:

Tu ești un nene pe nume Cornelius, care nene este un druid celt și vrăjitor pe deasupra și te plimbi prin peisaj. În calitate de ce v-am spus mai sus, ai o cantitate de mana, o cantitate de viață în tine și un anumit număr de vrăji care constituie piatra unghiulară și plăcerea sadică a jocului. Vrăjile îți oferă posibilitatea de a acționa direct asupra personajelor din jur, fie oferindu-le sănătate și bucurie, fie reversul, dar mai ales îți permit să creezi tot felul de monștrii pe care să-i trimiți peste vrăjitorul de vis-a-vis, curios fiind ai cui monștrii sunt mai șmecheri.

Prin zona asta începe strategia în timp real. Există o varietate mare de monștrii, relativ bine diferențiați (Mythos, nemaiputându-se stăpâni a făcut, desigur, un fel de UFO-pedia mare cât toate zilele) toți aceștia pe post de unități. Pe post de resurse există niște "Places of Power" unde trebuie să-ți plasezi un trupete ca să-ți se refacă mana. Mai multe "Places of Power" ocupate, mai repede ți se refacă mana.

Ceea ce este frustrant pentru o strategie în timp real este că nu poți să "sari" peste un anumit număr de unități în același timp-

15 la început. Dar nimic nu te împiedică să te duci la el și să-i dai în cap cu nu știu ce meteorit minune, de exemplu.

Partea de RPG se manifestă mai mult între misiuni, când ai primit niște puncte de experiență pe care trebuie să le distribuie la anumite caracteristici: sănătate, mana, număr de monștrii pe care poți să-i controlezi în același timp etc. Poți de asemenea să-ți mai cumperi câte un medalion.

Treaba cu medalioanele face parte din sistemul de vrăji, novator și interesant și el. Pe scurt medalioanele sunt sloturi pe care pui, între misiuni, diferite obiecte magice pe care le achiziționezi pe parcursul jocului, de unde și nevoia de mai multe sloturi (medalioane). Chestia mișto e că există cel puțin trei feluri de medalioane și în funcție de unde pui obiectul magic acesta va avea ca efect o anumită vrăjă sau alta în timpul misiunii. De exemplu, dacă pui obiectul magic "Săpunul Duru" în medalionul albastru o să poți să sumonezi pândari ninja. Dacă-l pui în medalionul verde o să poți să bai cu clăbuci toxici în adversari dar nu mai poți să castezi pândari ninja. Și tot așa, fiecare obiect magic putând avea cel puțin trei efecte diferite.

Povestea zice ceva cum că ai ajuns într-o lume paralelă și vrei să te întorci acasă, unde te așteaptă probabil mama cu cina pregătită. Dar pe drum întâlnești tot felul de vrăjitori prost crescuți.

În versiunea finală vei putea să te perinzi prin trei lumi: celtică, greacă și medievală în cursul a vreo 30 de misiuni. "O să apară toamna asta" ziceau ei. Noi nu-i mai credem de mult așa că vă spunem: "Nu contează când și cum, doar să fii cu ochii după el pentru că din câte ne-am putut da seama din demo, sunt câteva lucruri frumoase pe care le are de oferit".

- CZ



Fără să fie pretențioasă grafica e încântătoare și dacă engine-ul devine ceva mai performant, totul va fi ok.



Una din ploile de meteoriti a cărui principal efect este acela de transformare a "fetei din dreapta jos" în "craniul din dreapta jos"

Half Life

ZIUA A ÎNȚAI

Cum o fi să fi firmă și să te cheme Valve? Frumos? Hm. Ce oameni sunt ăia care lucrează la Valve? E drept că e pe engleză da' ce, o firmă Robinetul srl sună mai bine? Și după aia mai e și jocul ăla al lor: Half Life. Oh, boy!!!

Alo, da! Game Over, da.
Receptorul: ... ife?
Paul: Err... ar trebui să apară.
 Deocamdată a ieșit un demo, Day One. Oficial.
Receptorul: ... rfă!
P: Da, bănuiesc că și "marfă" e potrivit.
Receptorul: ... seara!
P: Ura! (întorcându-se spre cameră): Băi nene e al... (numără pe degete) 1'spelea care mă întreabă de Half Life pe ziua de azi.

Fane (care se dă cu Netscape-u' pe web): Chiar așa, cum e Day One?

P: Nu l-ai văzut?!? Hai dă-l la balamuc de Internet, hai să-ți arăt!

Johnny (care râde înfapt în Quark): I-auzi tupeu! Păi ai lăsat pe cineva să se apropie de el?

P: Hai, atenție sporită că vine! (butonează de zor).

Hard Disk-ul: 10101010001 Bate-te-ar norocu' de swap cu cine te-a invent... 01001001000

Andrei (trezindu-se se uită abulic la ceas): 3 juma'te (se întinde) Cine-i ăla cu robinetul în ochi? Ah, Half Life? Cum...

P: Liniște!

(...)

P: Fiți atenți aici introducere care m-a spart. Nu film, nu nimic. Făcută din engine și vorbă. Mergi cu trenul ăsta...

Max: Tu ce ești?

P: Din câte se vede, ești un cercetător și trenul ăsta de duce spre interiorul bazei de cercetare. Fiți atenți feeling. (se aude vocea unei femei-computer recitând avertismente și descriind traseul). Apare sentimentul că speech-ul ăsta plin de grozăvenii îl auzi în fiecare zi când vii la muncă și te plictisește de moarte. Sentimentul că aparții lumii ăsteia ultrascreteinterzise pentru marea majoritate a oamenilor. Tare de tot!

J: Hai, cât mergi așa.

P: Mergi mult, dar vezi, ți se arată ce poate tehnologia. Am impresia că iluminarea nu e lucrată chiar cum trebuie, pare cam "precisă". Da' uite cum se mișcă robotul ăla ca un păianjen. Uite cum i se mișcă fiecare picior separat când coboară pe pantă? E minunea aia de "scheletal animaton". Rupe.

(...)

P: Am ajuns. Fii atent cu vine polițistul și vorbește...

M: A, ce mișto! Vorbește cu tine.

P: Asta n-am mai văzut-o într-un 1st person. Cel puțin nu la modul și nivelul ăsta.

Roger (apărut brusc): Vedeti cum întoarce capul după tine?

P (topăind în joc împrejurul polițistului):

— Sunt Alphonso de la discotecă, tu ești frac'su lu' Geta?



Atenție! După ce jocați Half Life n-o să mai aveți încredere în nici o profesoare de fizică sau chimie care vă cer să semnati minunea numita protecția muncii și după aia inițiază tot soiul de experimente dubioase cu becuri, broaște sau borcane!

Producator

Valve

Web

www.valve.com

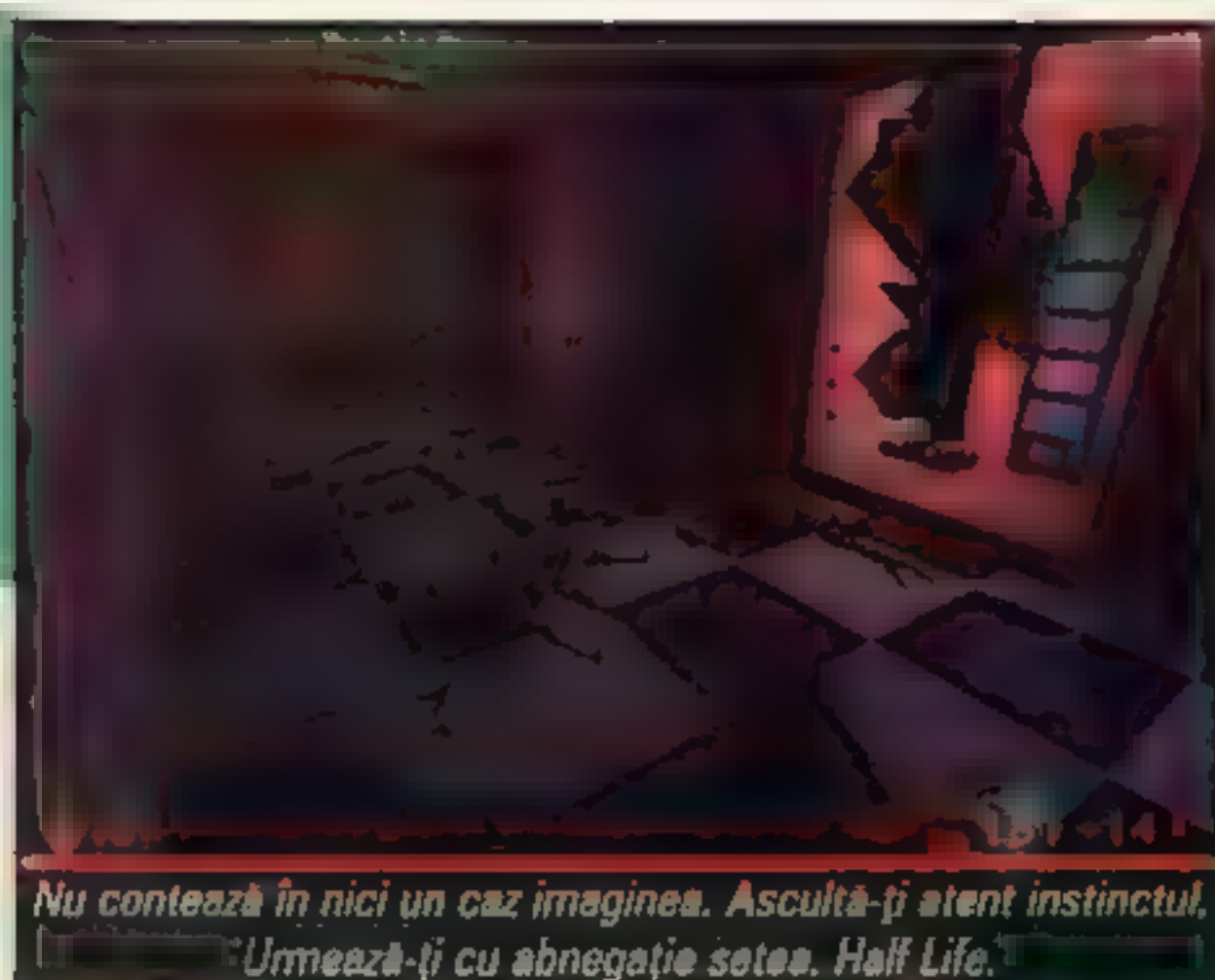
Procesor

Pentium 200MHz / 32Mo

30fx

recomandat

Plute



Nu contează în nici un caz imaginea. Ascultă-ți atent instinctul. Umează-ți cu abnegație setea. Half Life.

Uite, vedeți, vedeți?

(...)

P: Hai că încarc o salvare să vă arăt niște faze. (face click-clock din mouse) Așa. Aici poți să vorbești cu doctorul ăsta ca să vină și să-ți deschidă ușa. Poți să le spui să stea pe loc, să-ți facă o injecție și să te mai repare sau să vină după tine.

F: Băi, da' sentiment de realism nebun.

P: Și engine-ul e slăbuț față de ăla de Unreal. Nu are cine știe ce ceturi sau lumini ultr-șmechere. E un engine de Quake 1 îmbunătățit mult de tot. Merge însă fără probleme și software. Și poți și să faci toate săriturile "după colț", adică îți modifici traiectoria săriturii în aer. În Quake 2 a fost schimbată chestia asta și mie nu-mi plăcea.

F: Mă rog...

P: Mă rog... Arhitectura nivelurilor este însă o îmbinare superbă între realism și SF. E clar că au studiat niște baze dintr-astea de cercetare înainte să construiască toată minunea.

A: Văd că încarcă între niveluri.

P: Păi e sistemul lui pește. Încarcă din când în când în timp ce te plimbi prin nivel. Timpuri scurte de încărcare. Adică mergi bine mersi pe un culoar și la mijloc e un punct dintr-asta. Încarcă niște secunde și după aia îți continui drumul. Cum ar fi, treci din nivel în nivel fără să simți trecerea. Și poți, la o adică să tragi într-un inamic din nivelul următor, pentru că practic vezi o bucată bună din el.

F: Idee.

P: Păi dă foarte, foarte bine. Nu se mai creează sentimentul de mișuni separate ca în Quake sau Unreal sau ce mai vreți. Joci jocul de la un cap la altul.

J: Ia, stai așa. Ce e aia?

P: E o armă. Sunt patru arme în demo: levier, pistol, shot-gun și mitralieră. Unele din cele mai tapene pe care le-am văzut vreodată, fără să fie ciudate sau ultra SF. Și fiți atenți că unele din ele au două moduri de foc. Shot-gun-ul trage și cu două cartușe odată, iar la mitralieră poți să-i montezi aruncător de grenade, după ce-l găsești. Ah da, ai și grenade, le poți arunca cu mâna.

R: În Anglia am jucat un pic Team Fortress, add-on-ul, și aveai o mitralieră dintr-aia de pe elicopter și când trăgeai cu ea improșcai totul în jur și te zgâlțâia de-ți ieșeau ochii din cap. Ce să zic?

F: Cum e interacțiunea cu decorul?

P: Mișto. Uite aici (sparge un televizor dintr-o cameră și începe să fărâme lămpile din interior). Mă rog, aici e clar că e o "fază" gândită ca să te uimească. În general, spargi cutii, geamuri... tot ce treb... Hopa! (se agită un pic din mouse).



Cu excepția unuia singur, inamicii din Day One sunt așa fel făcuți că-ți merg la suflet. Nu contează că e om și te-mpușcă sau cărcăie și te străfulgeră, tot îți place senzația. Măcar până la un punct.

A: Ih!

P: Vai, monștrii sunt făcuți chiar bine. În afară de ăla cu aspect de zombie nespălat și mort de foame, toți arată straniu de tot, se comportă la fel și scot niște sunete puțin spus dubioase. Cred că sunt cei mai ciudați de pe piață la ora actuală.

J: Ai, ceva?

P: Îmi place că se comportă natural. Uite, zombie-ul de colo. Vezi, parcă citește ceva pe biroul ăla. Nu m-a auzit încă.

M: Kick him! (...) Uau!

P (rânjește): Focul doi de la shot-gun! Așa, ce ziceam? Ah, da. Sunt gândite o mulțime de faze care să-ți placă. De exemplu la un moment dat iese unul dintr-o cameră spărgând perefele, bucată cu bucată. E predefinit totul, dar tot arată extrem de bine și te uimește prin naturalețe.

F: Băi!!! Uite un gândac!!!

P: Păi da, sunt și gândaci, poți să-i calci. Aoleu! Ferea? (nușcă brusc din mouse).

A: Mama mia! Ce e asta?

P: E o turelă automată care bănuiește că e activată de vreun senzor de mișcare, ceva. Nu vezi că l-a făcut varză pe doctorul ăla și a ciuruit și bărzăniș aia din colț? Îmi place cum trage. Efectul cu traiectoria vizibilă a gloanțelor e magistral.

F: E necesar, moșule.

P: Păi tocmai. Asta îl face de două ori mai magistral.

J: Și turelele cu cine țin? Cu ursul sau cu vânătorul?

P: Am vaga impresie că au fost montate de forțele speciale care au venit să vadă care-i treaba. Până la urmă cu ei te bați o bucată bună. Să-i vezi cum se lasă jos cu frânghii. Ca-n filme.

F: Și cum e AI-ul ăstora?

P: Err... stai că nu mai e mult. (se mai fâțâie un pic). Aha uite-l... Ha... Uau!...

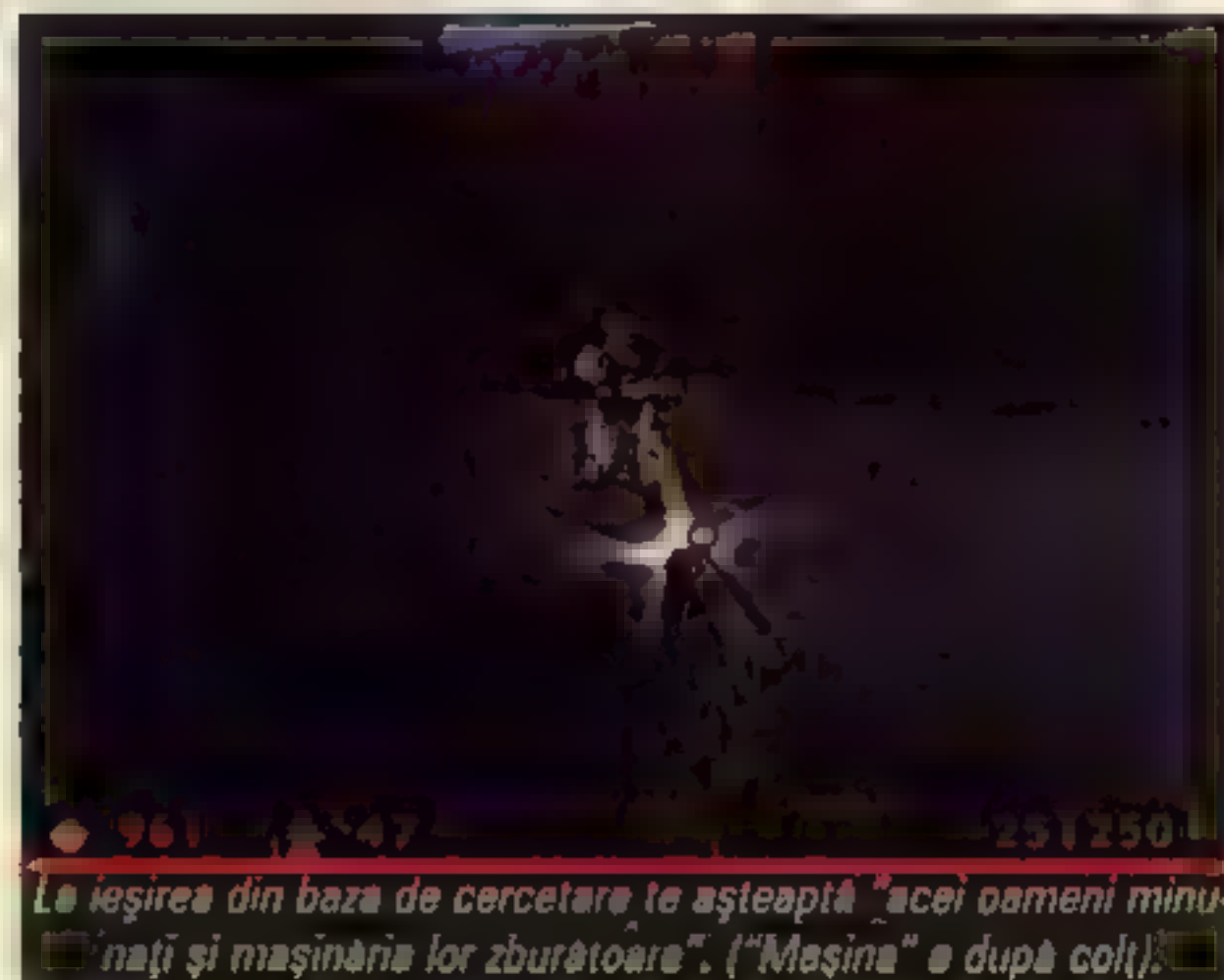
Dîe sucker! ... Așa!

I (siderat): Așa arată o luptă cu ăștia?

P (râde): Nu, că e pe easy. Ideea e că nu prea poți să iei multe gloanțe în ochi. Ai armură dar tot nu e bine să fii prea nesimțit.

A: Mie mi se pare cea mai tare combinație de dinamism și realism pe care am văzut-o.

P: Pentru simplul motiv că



La ieșirea din baza de cercetare te așteaptă "acei oameni minunați și mașinării lor zburătoare". ("Mașina" e după colț).

este. (râde) Fiți atenți că și aici sunt unii. (mișcă rapid din mouse)

M: Ha? Ce-a fost cu cutia aia care a trecut pe lângă tine?

P: Păi a explodat o grenadă lângă ea și n-a spart-o, iar suflul exploziei a împins-o încoace. Nu ți-am zis că e tare? Și fiți atenți. Că poți să împingi lăzi n-ar fi nimic, dar poți să le și tragi după tine. Nu te mai stresează faza aia în care ai împins cutia într-un colț și după aia te dai cu capul de pereți ca într-un Box World 3D.

F (cu ochii mari): Eu tot nu-mi revin. Mă, voi n-ați văzut cum s-a încrucișat grenada pe care a aruncat-o Paul cu aia pe care a aruncat-o ăla spre el? Păi zi-mi mie în ce Quake sau Unreal vreți voi un Ogre sau altă măgărie care să arunce cu grenade în tine pentru că "deduce" că ești după cutia cutare pentru că te-a văzut lăsându-te jos în dosul ei? Ei?

P: Așa, acum fiți atenți la avionul ăsta. Nu trebuie să stai nemișcat de loc pentru că-mi dă bomba drept în cap. (...) Intru pe aici... Ah! Mereu mă iau prin surprindere băieții ăștia ca coboară pe frânghie din înaltul cerului. (trage furios).

R: Mi se pare mie sau se întunecă imagi...

P: Gata asta a fost. Ce ziceți? Scoruri? Impresii? Probleme?

(...) (...) (...)

P (rânjește): Silence of the lambs, huh?

(râsete, cortina)

- Bugs

PS - Jocul a sosit (prea) târziu, l-am terminat și l-am notat. Review numărul viitor. Scorul...

Des petites jeuX et... couples

Pas d'Xtet dans votre tete!

- Le professeur

Oh, oui s-arr putea spuné que ne lipsechte o doaga. Din mor-manoul de JMCs existente dans lada de jucarii ne-am oprit la Xtet. Copii, la coulcare! C'est un jeu pour oameni... nici prea mari, nici prea mici. Este, un pre-final fanasy erotique, o tragi-comedie (se trage din toate părțile) dans care pozițiile geo-poulitique (Unde geo-<NUME>) sunt de o importanță penetrantă, iar păturile sociale se achtern de la sine magistral. O evidentă cap-d'o-prrrr în care imbinarea de tandrete și delicatețe devine din ce în ce mai debordantă, de la nivel la nivel. Ba ach putea spune ce de-ar ploua la fel în realitate nu ne-ar mai rămâne decât Vault 13. Halelouiah. Daca va mai adouceți aminté de vramourille quand ne-am încoumentat să prezantăm Valeryoaica Virtualle de-a doua, chtți că nu ne este frică decât dé mame fourioase. Așadar, ne pas arăta le GO to maman. C'est peche! Varietatea houmainne dă nachtere unui caleidoscop de imbinări foulminantte, ce în efemiritatea întregului systemme mă face

să mă gândesque la acele stranii insecte ce trăiesc doar pentru un jour, sau pentru quelque minutes - având timp pour tout. C'est magnifique.

De ce am atras totuch l'atancion asoupra acestoui jeu? Pentru că nu ne-am gândit prea moul en avant. Oricum, daca stai să te gândechti te lasi păgubach de fiecare dată. Cine pricepe să rădă, cine non, să non. Et, ca să revenim din nou la jeu, am să abouzez să acouzez partea technique. Dacă stam să calcoulam modelele et pozițiunile mizericordioase în care, prin sinergia technicii, puzzlelele se imbină, ach putea spoune que versiunea nu este demnă nici de DosNav, cu toate que le nom est sugesteve (oricare Steve ar fi el) et ținand cont de screen-saverul cu chemineu. Ici, nimeni nu-ți ține lumânarea, iar faptul că nu suportă Voodoo ne-a făcut să-i reducem mult scorul. La son tout est mediocre. Combinația de păpusele care chițăie are vastul efect de sexy-houmororr. O să m întrebați acum de ce ne-am mai bătut capul cu el ca JMC. Păi, pour que e mic, e foarte mic, e mai mic decât, e chiar foarte



minim și din următorul motif, pentru care să fim scuzați. Data trecută am sărit un pic peste cal, les attack la adresa publicului feminin (majoritar pentru revista noastră) fiind violente, sensibilitatea tremurândă resimțind mișcări seismice detectabile până în ziua de azi. Tocmai de aceea, dedic această producție (Oui-Oui, plus-vitte...) ce respiră aer parizian, întregii tagme sensibil-feminine cu eternul mesaj:

"N-a fost nimic între noi!"

- Jean le foudre!

Bibliografie:

"Menage a 1998" de Marcu de Marco ediția Huși 1999.

"Viagra Raider" de Lava Moft, ediția Soho 203 BC.

"Cocoselul", de Galina Biaca, editura "Punguța cu doi bani" ediția ETERNA.

Sub 18 ani, decupați și aruncați



HOTEL GRAND

Târgu Mureș - Piața Victoriei 28 - 30
Tel: 065/16.07.46; 16.07.11; Fax: 16.02.88

La dispoziție:

234 locuri în apartamente, camere duble, camere cu un loc - dotate cu telefon internațional, televizor, radio și televiziune prin cablu. Hotelul dispune de restaurant cu orchestra și ring de dans, bar, salon Bingo, cofetărie, parcare.

Servicii oferite:

servirea mesei în cameră, organizarea de recepții, cocteiluri, mese festive, păstrarea obiectelor de valoare, diverse prestații turistice, servicii de comisionier.

NOI

1st PERSON

Daikatana

Daikatana

Pentru că la ECTS'ul de anul ăsta au fost arătate câteva lucruri frumoase despre el și pentru că Romero a spus că va avea "the fastest deathmatch ever".

Thief: The Dark Project

Pentru că ai săgeți cu care stingi sau aprinzi torțele și speli petele de sânge și pentru că redacția însăși e o păsăre de noapte.

RPG

Baldur's Gate

Baldur's Gate

Pentru că după ce am jucat Fallout 1 și 2 așteptăm orice RPG care vine de la Interplay.

Diablo 2

Pentru că dacă tot iese așa de târziu măcar să sile pe locul doi.

Soulbringer

Pentru că a insistat Andrei, după ce l-a văzut la ECTS. Cică îl incită mai mult decât Diablo (se referea la 2). E de bine.

RTS

Total Annihilation 2

Total Annihilation 2

Pentru că după ce am jucat niște add-on-uri la TA, ne-am mai îndrăgostit odată de CaveDog și pentru că nu se vede nimic la orizont care să ni-l scoată de la suslet. E drept că Tiberian Sun se zbate și ne bagă degetele în ochi însă noi nu și nu. Ca să nu se supere, nici el și nici voi, am recunoscut ce era de recunoscut, am dat Cezarului ce era al Cezarului și l-am pus și l-am inclus și pe dânsul. Uite-l aici.

C&C Tiberian Sun

Pentru că după cât de bătut în cap e Dune 2000, Westwood a muncit mult la el, chiar dacă echipele sunt diferite și pentru că aveam de mult în cap ideea misiunilor pe timp de noapte.

ARCADE

R Types

R-types

Pentru că pe străvechiul, dar atât de mult folositul la jocuri, Spectrum, a fost cel mai tare joc din gen și, în plus, pentru că rar mai vezi un arcade simplu, dar infocat. Exact ca în numărul trecut. E simplu, îl așteptăm pentru că nu a apărut. Nici el și nici altceva care să ni-l scoată din cap.

TURN BASED

HOMM 3

Heroes Of Might & Magic III

Pentru că cei doi strămoși pe care îi are au fost două jocuri puțin spus extraordinare. Și pentru că s-a simțit evoluția de la prima la a doua parte, ceea ce ne îndreptățește să credem că...

SIMULATOR

Superbike

Superbike

Pentru că am văzut niște filme din el care ne-au mers la inimă. Îl vrem!!!

F1GP 3

Pentru că dacă se repetă cele întâmplate cu F1GP2 o să-l așteptăm foarte mult timp așa că nu strică să ne pbișnuim.

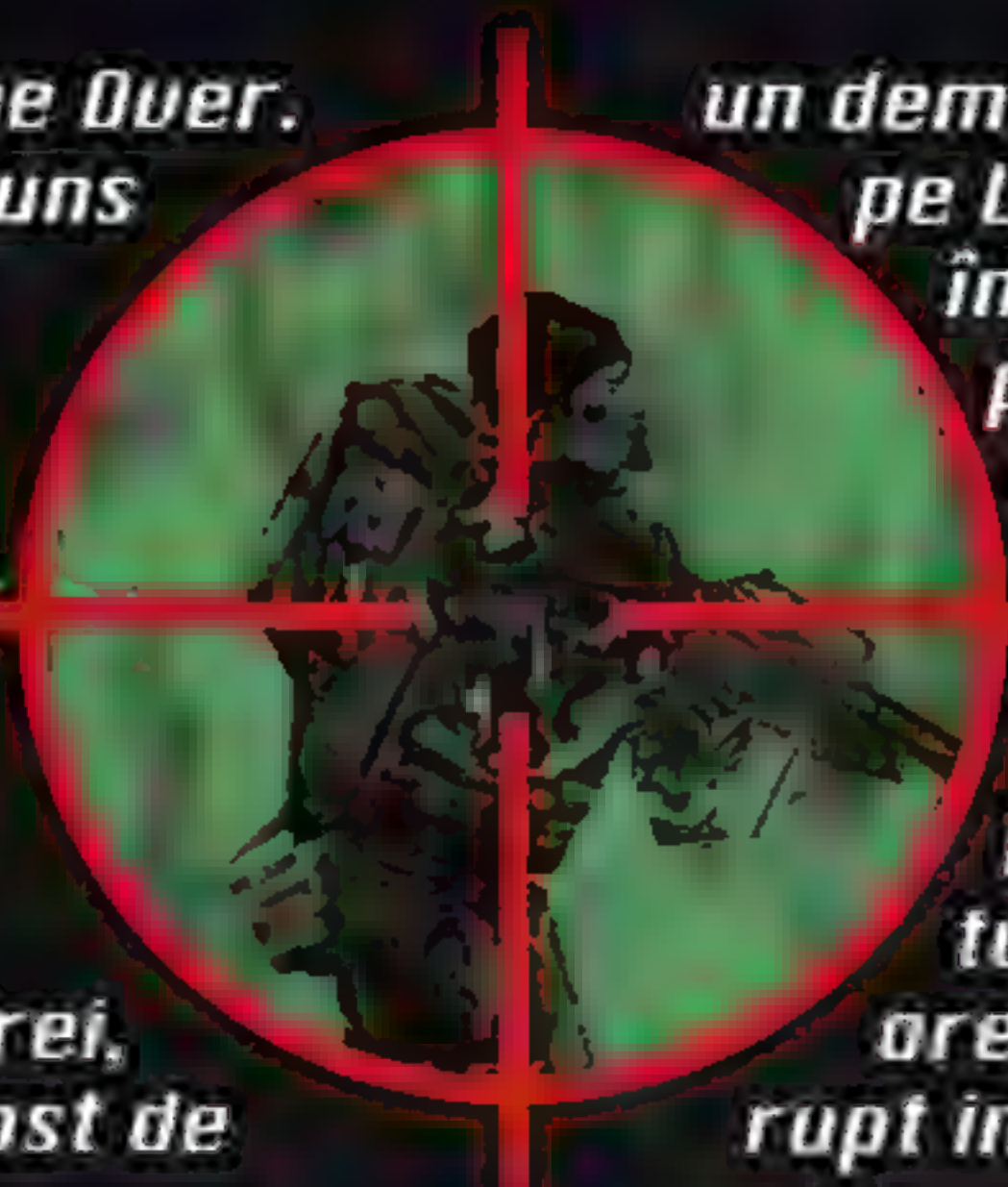
NOTĂ JUSTIFICANTĂ (?): Ordinea jocurilor a fost influențată și de data la care urmează să apară respectivele chestii. Dacă trebuie să iasă în 2027 nu l-am pus, chiar dacă ÎL AȘTEPTĂM. Fane vroia, de exemplu, să punem System Shock 2 pe undeva, dar l-am potolit repede. Acum așteaptă liniștit în colț. Îl mai udăm din când în când să crească. Mai știți, poate face chiar fructe!!! Ale cunoașterii.

Noi

Criză tehnică în redacția Game Over. Pseudo sedința de redacție a ajuns într-un impas dramatic. Tot sumarul numărului următor este stabilit, mai puțin Cover Story-ul. Nici o idee, de nicăieri. Alunecăm ușor ușor spre vorbirea de discuții. Deodată totul ia sfârșit. Nodul gordian e fost desfăcut. Soluția e atât de simplă: C&C: Tiberium Sun. "Andrei, dai telefon la Westwood. Făci rost de

un demo, chiar dacă trebuie să o faci pe Laura (PR-ul lor) să se îndrăgostească de tine. Ceri și poze pentru copertă", se aude un glas. "Și hai... Go! Go! Go!". Cu asta, gata sedința, gata sumarul.

Mă rog, până a doua zi când împreună cu Johnny am jucat de turbații Rainbow Six timp de 14 ore, ba în rețea, ba pe lângă. Ne-a rupt inima. Și Cover Story a scris pe el.



Rainbow Six

Tom Clancy mă calcă pe nervi. Nu știu dacă el scrie prost sau traducerile în limba română sunt bătute în cap, ceri e că... stați să vă citesc o bucată din "Cardinalul de la Kremlin", apărută la editura RAO, tradusă de Sanda Aronescu și Irina Negrea. Fiți atenți: "Săgetătorul era tânăr și bătrân în același timp... Avea mușchii netezi ai unui bărbat pentru care o cățărare pe o stâncă goală de trei sute de metri era la fel de banală ca drumul până la cutia poștală.

Dar ochii lui erau bătrani. (...) Profesor de matematică până în urmă cu trei ani (...) se căsătorise de tânăr, după obiceiul pământului și avea doi copii. Dar soția și fiica lui fusese ucise de rachetele lansate de un avion de vânătoare Suhoi-24." Și tot așa. Un penibil total. Așa ca esență (Profesorul de mate supra atlet, un soi de Superman așa... mai bolnav. Foarte plauzibil.) cât și ca formă. Ce s-a întâmplat cu Săgetătorul mai de parte nu poți ști, pentru că

n-am trecut de pagina 10. Dar astea sunt alte oi. Să ne întoarcem la ale noastre.

Numele complet al personajului este Tim Clancy's Rainbow Six. Brrr... mi-am zis într-o primă fază! Brrrrrr... am zis și îmi am dat drumul. După aia mi-a trecut.

What's going on?

În anul 1999 cea mai populară formă de purtare a unui război a devenit terorismul. Pe tot mapamondul, teroristii au devenit niște obraznicături teribile. Astfel că, în momentul în care a devenit imposibil pentru forțele naționale ale diferitelor țări să lupte cu acest flagel, a fost formată o organizație antiteroristă multinațională, cuprinzând cei mai buni oameni de pe glob și dispunând de cel mai performant echipament existent. Și a fost botezată Rainbow. Asta e contextul.

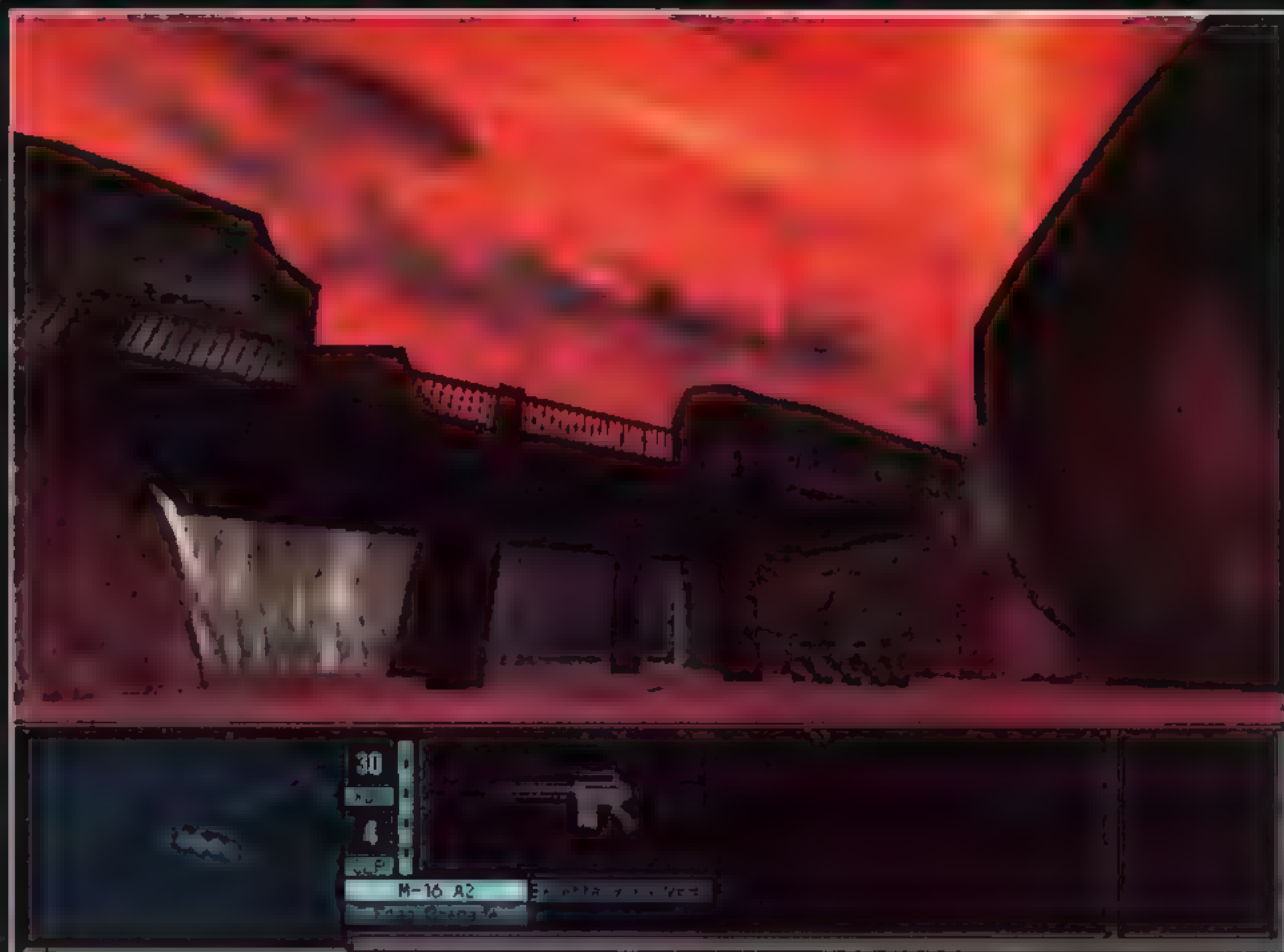
Ce faci tu

Esti șeful organizației și trebuie să duci la bun sfârșit o serie de misiuni sunt 16 în total în care ai de rezolvat diferite impasuri datorate unor acțiuni teroriste. Probabil unul din elementele care m-au încântat a fost varietatea misiunilor. Practic nici una nu seamănă cu cealaltă, peisajul și contextul fiind de fiecare dată altele. În prima trebuie să scoti nevătmăat un ambasador belgian din clădirea ambasadei ocupată de teroristi. Acționezi deci într-o clădire, cu multe ascunzători, multe uși, camere, mobilă, lumină puternică etc. Misiunea a doua e total diferită. Ești trimis în jungla din Congo să recuperezi o ostatecă dintr-un soi de căbănuță modestă. Toată acțiunea are loc pe timp de noapte. E întuneric, distanța de la care studiezi situația este mult mai mare, poți să lichidezi teroristii fără să te apropii... mă rog, complet diferită. A treia misiune se întâmplă, dacă nu mă-nșel, pe o platformă de foraj marin. Zgomot puternic, pasarele metalice, turbine, spații largi. Trebuie să fii atent să nu te împuște careva de deasupra, având în vedere că plafonul nu e din beton, ci din grilaj. Ai de dezamorsat două bombe, trebuind să scapi nedetectat, pe



Imaginea asta este probabil extrem de cunoscută din filmele cu "misiuni imposibile" unde eroul stă și studiază situația și gârziile cu ajutorul lunetei.

Unul din cele mai frumoase lucruri din joc, cel care îi dă un farmec aparte, este varietatea peisajelor. Dacă sus totul se petrece în interiorul unei hidrocentrale imense, în dreapta e vorba de o misiune pe care o începi într-o mlaștină, sub un pod și, mai ales, sub un superb soare pe cale să apună. În față se văd băștii uneia dintre echipe, aflați în apă până la cingătoare.



A plănuși plănuiește

V-am spus mai sus ce trebuie să faci tu teoretic. Practic, o misiune are două mari etape: planul și acțiunea. Să le luăm pe rând.

Mai întâi îți este oferită o cantitate impresionantă de informații despre locul unde va avea loc misiunea și despre persoanele importante și organizațiile care sunt implicate. Află câte în lună și în stele despre cine știe ce arab furios sau ecologist nebun care plănuiește să instaureze pacea în lume detonând vreo bombă nucleară în semn de protest. Nu e obligatoriu să citești.

Faza următoare constă în alegerea oamenilor care vor participa la acțiune. Există mai multe categorii de specialiști: assault, recon, demolitions și electronics. Fiecare individ are caracteristicile lui, după modelul din X-COM, diferențele între cele patru grupuri fiind semnificative și contând.

Pe lângă agenții de bază, mai există grupul de rezervă, la care recurgi în caz de nevoie atunci când ai pierdut oameni de-a lungul campaniei. În afară de câțiva oameni pe care îi primești, toată campania trebuie făcută cu efectivul de care dispui la început, lucru deloc ușor dacă nu lucrezi cu mare grijă. Poți face trei, patru misiuni lejer, însă dacă la misiunea cinci ai ajuns să apelezi la trupele de rezervă mult mai slab antrenate ai dat-o în bară cu toată forța, chiar jucând pe easy.

Buuun. După ce ai stabilit componenta grupului pe care îl folosești (maximum 8 inși) îl împarți în maximum patru echipe și treci la alegerea echipamentului. Fiecare soldat poate căra două arme de mână (mitralieră/shotgun și pistol) având încă două locuri ce pot fi ocupate cu muniție, grenade sau vreun dispozitiv special: electronics kit (ajută la dezamorsarea bombelor, plasarea microfoanelor etc.), heart-beat sensor (simte bătăile inimii adversarului și-ți poți da seama dacă e prin apropiere) explozibil pentru spargerea ușilor, flash-uri pentru orbirea inamicilor și tot așa. Echipamentul pe care îl poate căra un singur individ este destul de redus și tocmai de aia lucrul în echipă este fundamental.

Armele sunt în general mitraliere, existând

un singur shotgun. Mitralierele sunt mai mari, mai mici, cu sau fără amortizor, fiecare cu puterea și acuratetea proprie. Pistoalele de asemenea, mai ciobănești sau mai subtile.

Pe lângă arme și alte alea, alegi pentru fiecare individ o armură, care poate fi de camuflaj, pentru oras, desert, usoară, medie, sau grea. Nu ești limitat de bani sau alte lucruri. Tot ceea ce interesează este succesul misiunii, cu orice pret.

Uf, trecem acum la partea cea mai complicată. Odată oamenii umpluți de tot ce le trebuie, începe stabilirea planului de acțiune pentru fiecare echipă din maximum de patru pe care le-ai format. Pe o hartă detaliată a zonei în care se desfășoară misiunea, fixezi pentru fiecare din ele un traseu și o serie de acțiuni de făcut. Le spui când, unde și ce cod să aștepte. Le indică ce ușă să spargă și în ce camere să arunce grenade. Pe hartă sunt marcate diferite locuri de interes: zone în care patrulează teroristi, locurile fixe în care se află aceștia, locurile unde sunt ținute ostatecii, unde se află bombe, cam tot ce se știe sau se bănuiește.

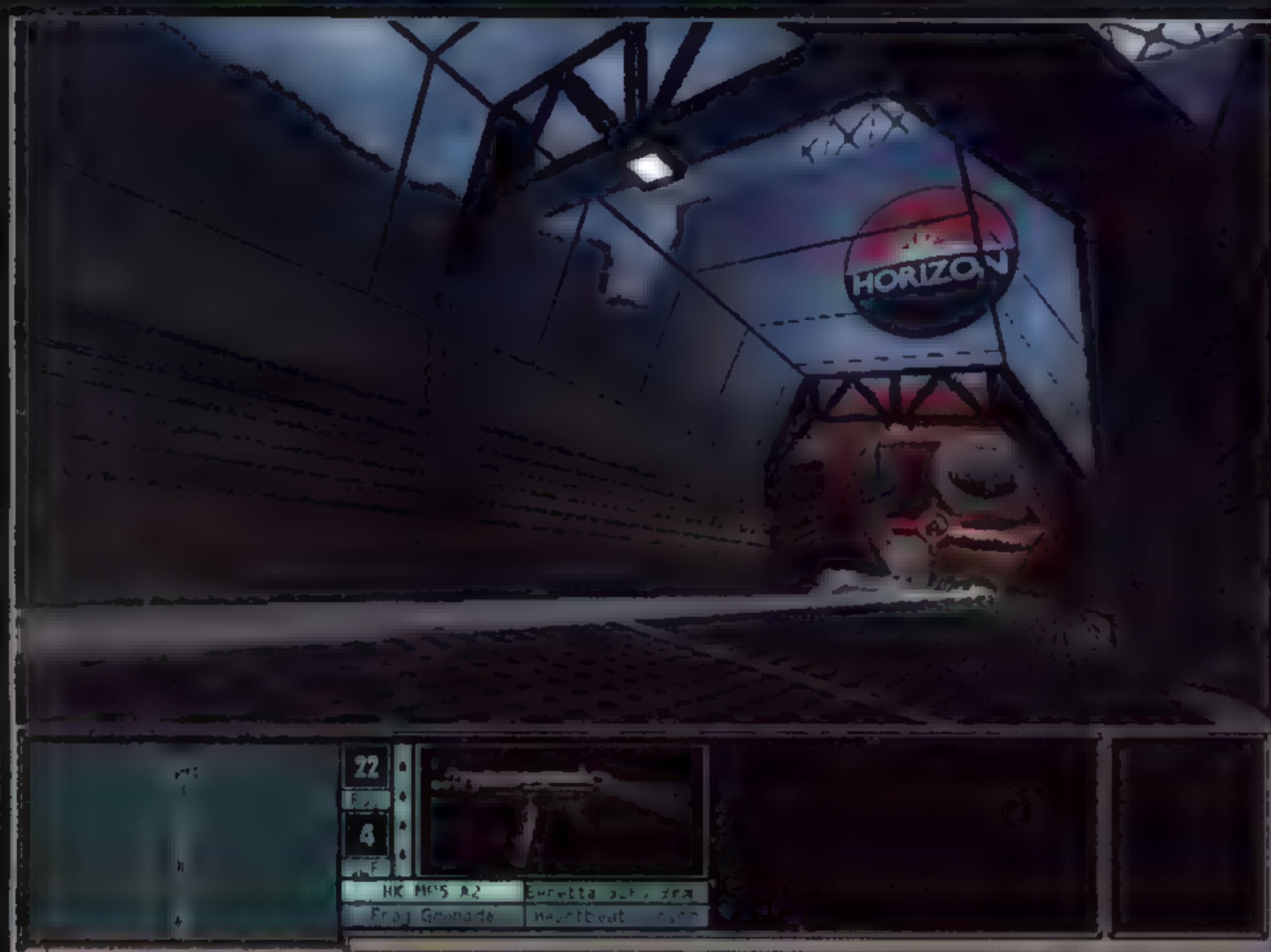
Tinând cont de informațiile astea, te străduiești să combini acțiunile oamenilor pe care-i ai la dispoziție ca să iasă cât mai bine. În timpul acțiunii, poți să conduci oricare dintre echipe, la orice moment, însă este imperios necesar ca planul să fie gândit bine în cel mai mic amănunt, altfel se duce totul de răpă.

Marea bucurie vine din libertatea totală de care dispui. Poți încerca pentru aceeași misiune zeci de planuri. Faci o echipă și intri în forță pe ușa din față. Faci două și intri prin intrările laterale. Sau formezi patru echipe și pătrunzi în clădire (dacă există așa ceva) simultan pe la subsol, pe acoperiș (suind scara de incendiu) prin intrarea din spate și prin ușa de serviciu. Spargi ușile, escaladezi ce e de escaladat, pândesti, dai o grenadă, arunci un flash ca să orbești inamicii. Libertate totală și în continuare. Pur și simplu minunat.

Bineînțeles, dacă ți se pare complicat sau plictisitor poți folosi un plan predefinit, mură-n-gură. Pierzi jumătate din satisfacție, însă. Oricum ar fi, urmează acțiunea.



Sus și foarte sus lucrurile sunt destul de clare și, chiar dacă ți se pare să fie un haos total, după un pic de antrenament, lucrurile se descurcă. Doar să nu folosești vederea 3D pentru a planui ceva că e de rău.



Artificial Intelligence

În momentul în care această coloană (ca de altfel tot cover story-ul) era doar proiect în mintile mele și ale lui Paul, programam aceste rânduri pentru a mă referi în special la multiplayer-ul din Rainbow Six. Acelea erau alte vremuri însă.

Este drept că ar trebui să mă refer un pic mai mult la multiplayer, și mai ales la feelingul pe care îl trăiești în momentul în care stai în modul sniper în spatele vreunei tușe așteptând cu înfrigurare ca oponentul uman să facă greșeala de a trece nepăsător prin câmpul tău vizual, sau când cu pistolul cu amortizor în mână explorezi o clădire, cufundat într-o liniste "asurzitoare" și cu nervii concentrați la maxim. Și doar în momentul în care simți zvăcnirea corpului tău virtual și zgomotul sec al cartuselor care cad pe podea, în momentul în care un nemernic care s-a strecurat puțin în spatele tău face ca, printr-un sinistru click de mouse, să transforme concentrarea acumulată pe parcursul a zeci de minute de căutări într-un singur val zadarnic de adrenalină care-ți moaie genunchii, realizezi pe deplin capacitatea enormă a multiplayer-ului din Rainbow Six.

Dar nu despre multiplayer va fi vorba în cele ce urmează.

Dacă e să vorbim de single-player, ajungem la subiectul iminent al AI-ului personajelor. Nu observi minusurile majore ale acestuia decât în ultima misiune. Și acest lucru se datorează faptului că până la misiunea 16 se pornește de la ideea unor băieți răi neatenți, care nu sunt la curent cu planurile tale de asediu. În contrast, ultima misiune are ca specific principal faptul că teroriștii (ce cureau totuși) nu se mai plimbă nepăsător cu țigara în colțul gurii prin spații imense care nu le conferă nici o protecție, ci dimpotrivă, merg întodeauna cu piedica "trasă" și cu arma pregătită de tragere.

În această misiune vei realiza doborâcia cu care se comportă oamenii (ai care teoretic ar trebui să fie cu ochii în patru). Concret indiferent de unde începi misiunea vei avea de trecut prin cel puțin două puncte de ambuscadă. Acestea sunt reprezentate de câte o cameră pe două nivele în care se află cel puțin trei teroriști, unul în dreapta, unul în stânga și unul la nivelul superior, care nu au altceva de făcut decât să stea cu armele îndreptate spre ușa prin care urmează tu să intri.

Indiferent de modul în care-ți programezi oamenii să se comporte (viteză minimă și atenție maximă) lăsând atacul la îndemâna procesorului, misiunea se va termina invariabil cu o nereușită.

Modalitatea prin care am terminat eu misiunea a fost următoarea: două grupe de câte patru oameni (este poate singura misiune în care nu mai contează dacă pierzi oameni atât timp cât finalizezi misiunea) din care una este planificată să meargă automat până la una din ușile cu pricina și, atât. Cealaltă este cea pe care o controlezi tu, pe același traseu. Odată ce am ajuns din urmă grupa controlată de procesor am dispus grupa controlată de mine lângă dar cu fața în sens invers, pentru a anihila eventualii intruși care mai au prostul obicei să vină din spate.

În acest moment te afli la mijlocul unui culoar în pantă, la baza căruia se afla ușa care te desparte de camera "plângerii". Din acest moment am luat un singur om dintr-o grupă și am mers până la o distanță sigură de intrare (atenție faptului că în acest nivel ușile se deschid automat în momentul în care te apropii de ele).

O modalitate este așteptarea efectivă ca un terorist să-și piardă "răbdarea" și să intre pe ușa pe care o păzești cu strânsenie. O altă este să atragi câteva focuri de armă în ușă pentru a stârni interesul celor aflați în interior. Indiferent de modalitate cineva se va apropia în cele din urmă de ușă. După ce dobori fără scrupule individul de cutezător, corpul acestuia aflat în imediata apropiere a ușii va face ca aceasta să nu se mai poată închide.

Din acest moment ai la dispoziție o serie întreagă de tactici care pot duce la curățarea camerei de inamici. Poate cea mai evidentă este "sterilizarea" camerei cu ajutorul unor grenade aruncate de la o distanță sigură. Indiferent dacă acestea vor lichida sau nu pe cineva, scopul lor este să atragă teroriștii în centrul camerei, unde ai datoria să-i lichidezi.

Folosind această tactică am reușit în cele din urmă să termin jocul, după două ceasuri petrecute în ultima misiune, cu un singur om. Și nu mi-a părut rău. Am zis.

Johnny

Rainbow Six 2?

Ce așteptăm dacă e să apară Rainbow Six 2:

1. Un engine schimbat în care să nu mai existe efectul ăla "vomitiv" de deformare a unghiurilor și suprafețelor atunci când te uiți în sus și în jos. Poate să fie și un engine de Quake 2 sau de Unreal, nu ne supărăm.

2. Editor de misiuni, cât de primitiv o fi el. Dacă se schimbă engine-ul o să fie ușor de tot, nu?

3. "Gheară de pisică". Ce fel de trupă antitero ești dacă nu ai o gheară de pisică pe care să o lansezi cu arbaletă dintr-aia smecheră și cu care să te cațeri pe acoperiș?

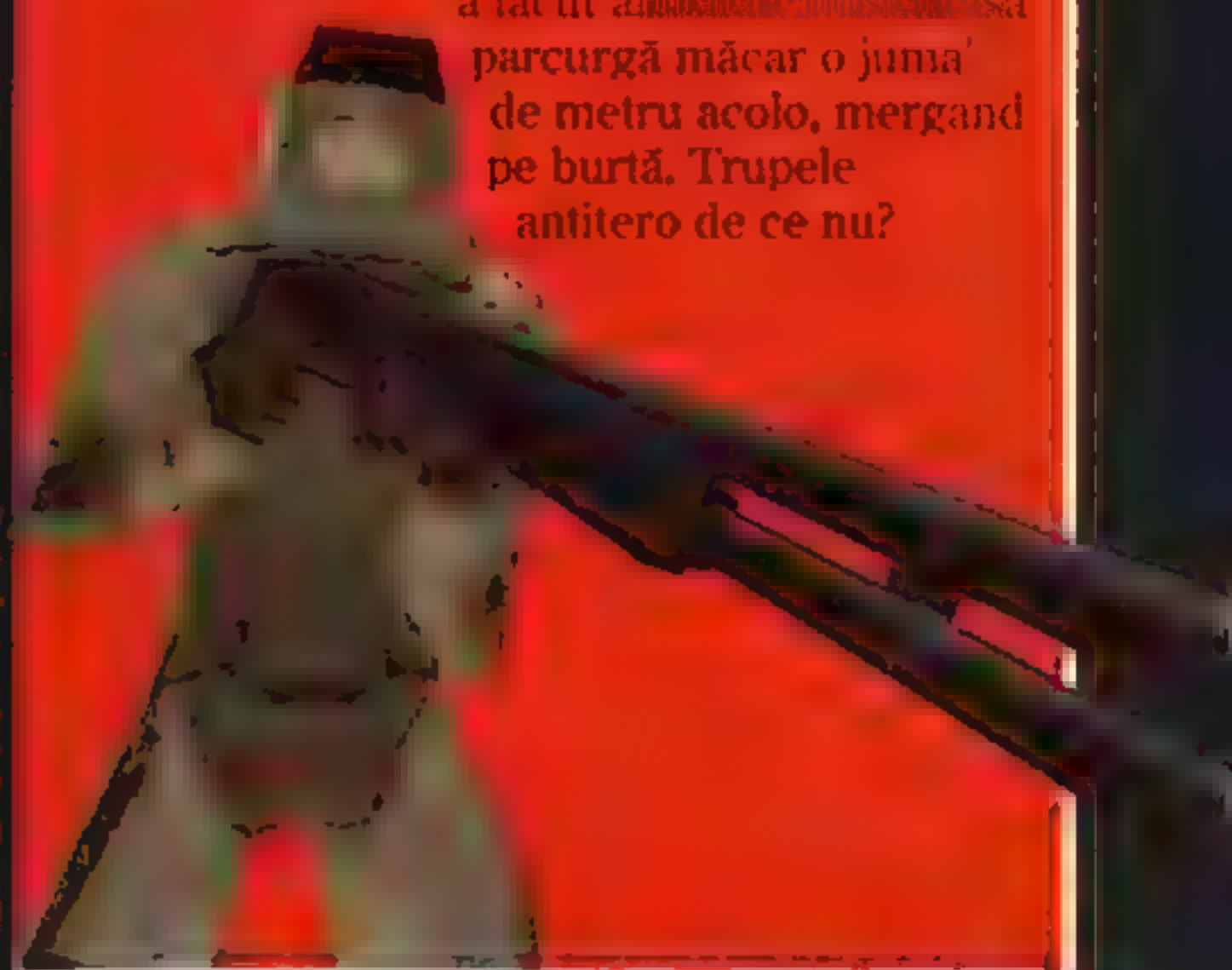
4. Mai multe tipuri de arme. Imposibil să nu fie mai multe în dotarea trupelor antitero americane. Să nu fie secretoși că nu e frumos.

5. Interacțiune mai mare cu obiectele din jur. Dacă arunc o grenadă într-o cameră să se vadă că n-a fost vreun cartof.

6. Un sistem de "plănuire" mai ușor de folosit. Vederea 3D care este implementată în cel actual este imposibil de folosit. Și tare ar fi fost bună.

7. Un AI ceva mai evoluat pentru inamici și mișcări mai variate ale acestora. De exemplu, să-și poată îndoi genunchii pentru a se lăsa pe vine.

8. Posibilitatea de a merge târâș. Oricine a făcut amănunțit știind că poți să parcurgi măcar o jumătate de metru acolo, mergând pe burtă. Trupele antitero de ce nu?



Stanga-rau de tot: Un gros-plan la intrarea în camera "plângerii" pe care am menționat-o în "A.I.". Se vede un tip nerăbdător rău de tot care a căzut convenabil în linia armei mele. Se pot observa: panta diabolică, ușa, cerul (nu arată prea rău așa cu 3Dfx) și o ciudată siglă Horizon. În plus, dacă vă scremeți privirea, se poate observa și basca cu jumburuc a tipului ascuns în dreapta ușii :)

Stanga-sus: imagine din prima misiune unde mă aflu împreună cu tovarășul de echipă la una din intrările în ambasadă, de pe scara de incendiu. Tipul e surescitat rău. Hm, și când te gândești că oricum eu intru primul și sunt cel mai expus.

Stanga-jos: dacă treaba asta se întâmpla în realitate, în mod sigur luam vreun premiu... Piuliță? pentru instantaneul ăsta. A se remarca naturalețea mișcărilor, generată de grămada de motion-capture folosită. Bine, bine, e drept că nu se mișcă în poză dar încercați să extrapolați un pic.

Dreapta: Mission Failed, zice. Și încă în ce mod barbar și plin de cruzime.

Dreapta-jos: Pensacola, Pensacola, ești un fel de Coca Cola.

deasupra, în cazul contrar băieții răi aruncând totul în aer.

Ce vreau să vă spun este că varietatea e impresionantă, iar locurile în care se desfășoară misiunile sunt atât de bine gândite și făcute - mai ales ca feeling pe care îl generează - încât nu se poate să nu te încante. Și cu cât joci mai mult, cu atât de incântă mai tare.

Motor! Mergem banda...

Engine-ul jocului este foarte slabut. Practic este un engine de Duke Nukem, interacțiunea cu decorul fiind însă drastic redusă. Practic în peisaj există doar două "obiecte" active: ușile și geamurile. Poți face praf uși și poți sparge geamuri. În rest, am tras chiar în bomba pe care trebuia să o dezamorsez și... o nesimțită, nu s-a sinchisit. Trecând însă peste dezinteresul manifestat de producători la capitolul ăsta, trebuie să laud realismul graficii. Așa fără mari pretenții de 3D la cote înalte, peisajele reușesc să te impresioneze. În primul rând există noapte, zi, amurg și tot restul. Chiar dacă apa nu clipocește și nu face bulbuci, misiunea în care te plimbi pe "coama" unui baraj imens îți merge la inimă și te lasă cu gura căscată, indiferent dacă îți convine sau nu.

Red Storm a mers pe ideea redării realității, măcar ca aspect, dacă nu ca interacțiune. În materie de cum se mișcă oamenii, Rainbow Six dă clasă la absolut tot ce s-a făcut până acum. Au făcut băieții Motion Capture la cel mai înalt nivel, astfel că dacă vezi cum aleargă tipii din echipa ta cu shotgun-ul la umăr, cum sparg ușile și cum coboară sau urcă pe o scară, uiți de tine. Te simți exact ca acolo, în mijlocul acțiunii. Îți simți coechipierii. La un moment dat, încep să fug de nebun prin zonă (băieții din echipa pe care o conduci te urmează) și când mă uit în spate îl văd pe un nefericit chinându-se să se țină după mine sontă-șontăc. Era rănit la picior și schiopăta așa de frumos și adevărat că l-am mai alergat vreun kilometru doi ca să-l admir.

După aia, sunetul nu se lasă deloc mai prejos. Comunicațiile prin radio și zgomotele armelor cu amortizor nu se putea să lipsească. Mergi pas-pas, te oprești la ușa pe care trebuie să intre echipa ta și aștepti până îți dau echipele celelalte raportul. "In position." O dată, de două ori, de trei ori. Bun, sunt toți la locul lor. Aștepti... ACUM! "Alpha Go! Bravo Go!" Pam-Pam! Tropa Tropal! "Tango down". Tagadam, trosc, fâs, fâs! "Man down, man down! We need some back-up, now!" Ce mai, exact ca-n filme. Te simți al mai Steven Seagal dintre toți Stevenii Seagalii pe care i-ai văzut vreodată.

Unul din lucrurile care mi-au plăcut cel mai mult este că poți să treci de o ușă încuiată dacă tragi cu un shotgun în încuietura. Numai cu un shotgun. În rest, poți să deschizi ușa cu un speraclu sau să o arunci în aer cu un explozibil. Chestia cu shotgun-ul însă face totii banii.

Aaa și asta nu-i nimic. Ce e cel mai frumos e



că, foarte spre real fiind totul, nu rezisti la mai mult de trei gloante, iar dacă te-a nimerit unde trebuie, unul ajunge. Nu e ca-n Quake sau mai știu eu ce, unde incasezi o grenadă în ochi, strângi din dinți și mergi mai departe. Nope! Aici dacă a tras în tine cu un glonte cât o boabă de mazăre, ai trecut Stixul cu grăbire. Bineînțeles, spiritul îți este transferat în cel mai apropiat coechipier, pe care începi să-l controlezi, dar se cheamă că ai pierdut un om, lucru deloc bun. Dacă ai noroc e doar rănit.

Chestia asta cu "una-ți dă și popa-ți cântă" este excelentă în contextul dat. Lucrurile se întâmplă la fel și în sens invers. Astfel că trebuie să fii mult mai atent, iar reliefurile și ascunzătorile încep să conteze drastic. Când trebuie să intri într-o cameră nu mai intri ca herbecul cu capul înainte, încrezător în forțele proprii. Engine-ul o făcând să semene cu unul de Duke Nukem, dar strategia este cu totul alta. Viteza cu care ești forțat să joci e mult mai redusă.

Cu armele mari poți să faci un fel de zoom destul de mare, fiind posibil să găsești un inamic aflat la o distanță apreciabilă, aproape invizibil cu "ochiul liber". Adăugați la modul ăsta de "sniper" faptul că folosești o armă cu amortizor și se cheamă că nu știe ce și de unde l-a lovit. Dacă ești în locul lui... te poate omori de zece ori, fără să știi cine sau de unde. Îți vine să te faci una cu pământul, ceea ce n-ar fi, de altfel, o idee rea.

În misiune, de exemplu, recuperezi oslatecul și o lei cu el spre zona de "exit" cu inima cât un purice că te vede vreun bandit mai parsiv care a scăpat și îți lămoară dintr-un foc. E exact ca-n realitate. Gloantele nu se văd, nu se aud, nu se pot evita. Și asta dă excelent! Iar în rețea se simte cu atât mai mult.

Băieții răi

În materie de AI pentru inamici lucrurile nu sunt tocmai albastre, dar nici foarte bombon. Inamicii nu sunt cine știe ce șmecheri. Nu se lasă jos, nu fac vreo fentă hoată, nu se feresc după o mobilă oarecare, un copac sau ceva asemănător. Oricum, lupta se duce foarte rapid, practic contând cine trage primul, mai ales când totul se întâmplă într-o clădire cu locuri strâmte și colțuri multe.

Mi-a plăcut că se simt diferite între inamici în materie de reflexe și de precizie. Sunt camere în care stă câte unul foarte rău, unde este aproape imposibil să intri fără să faci vreo șmecherie în prealabil (o grenadă de după colț, de exemplu, e o șmecherie foarte eficientă).

Altceva mai nimic. În afară de faptul că se



sesizează dacă aud explozia vreunei grenade sau ceva asemănător, tipii cu gânduri negre sunt destul de bătuti în cap. Dacă stau însă și mă gândesc, e normal să fie așa, dacă ne gândim că tu faci un plan înainte de a intra în misiune. Tot planul n-ar valora nici cât o ceapă degerată dacă fiecare bandit și-ar părăsi în grabă postul ca să se ducă să investigheze cine știe ce zgomot sau ca să bea apă.

Spre final

Am reușit să vă conving? Bine. Dacă nu, jucați totuși jocul, pentru că șansele să-mi dați dreptate după aia sunt foarte mari și ar fi păcat să pierdeți o asemenea experiență. Încercați să treceți peste micile stângăcii tehnice și îmbibati-vă din belsug cu atmosferă și suspans. E musai!

Ah, și încă ceva, nu încercați să citiți Tom Clancy înainte de a juca Rainbow Six. Pe cuvânt că n-ajută. La nimic.

Bugs

92

Ce ne place

Ce nu

În primul rând feeling-ul fără precedent, în al doilea rând variația grafică, în al treilea rând restul

Engine-ul 3D e slabut și are câteva scăpări. Vederea 3D din interfața de "planning" e hideasă.

Produsator

Red Storm Entertainment

Web

www.redstorm.com

System

Pentium 166MHz/32Mo

3Dfx

practic indispensabil

Alte

Mech Commander

Jocul Mech Commander este un joc "calumea". Are o grafica tare, muzica tare, sunetul tare, introducere tare, acțiune tare. E tare. Este produs de FASA, distribuit de Microprose, este situat în universul Mechwarrior-urilor. Bla. bla, bla...

"Jocul vine cu o grămadă de idei noi și nu tocmai, dar imbinat într-un fel aparte"

Produs de: FASA Interactive/Microprose

Web: www.microprose.com

Sistem: Pentium 200MHz/32Mo

SSD: nesuportat

File:

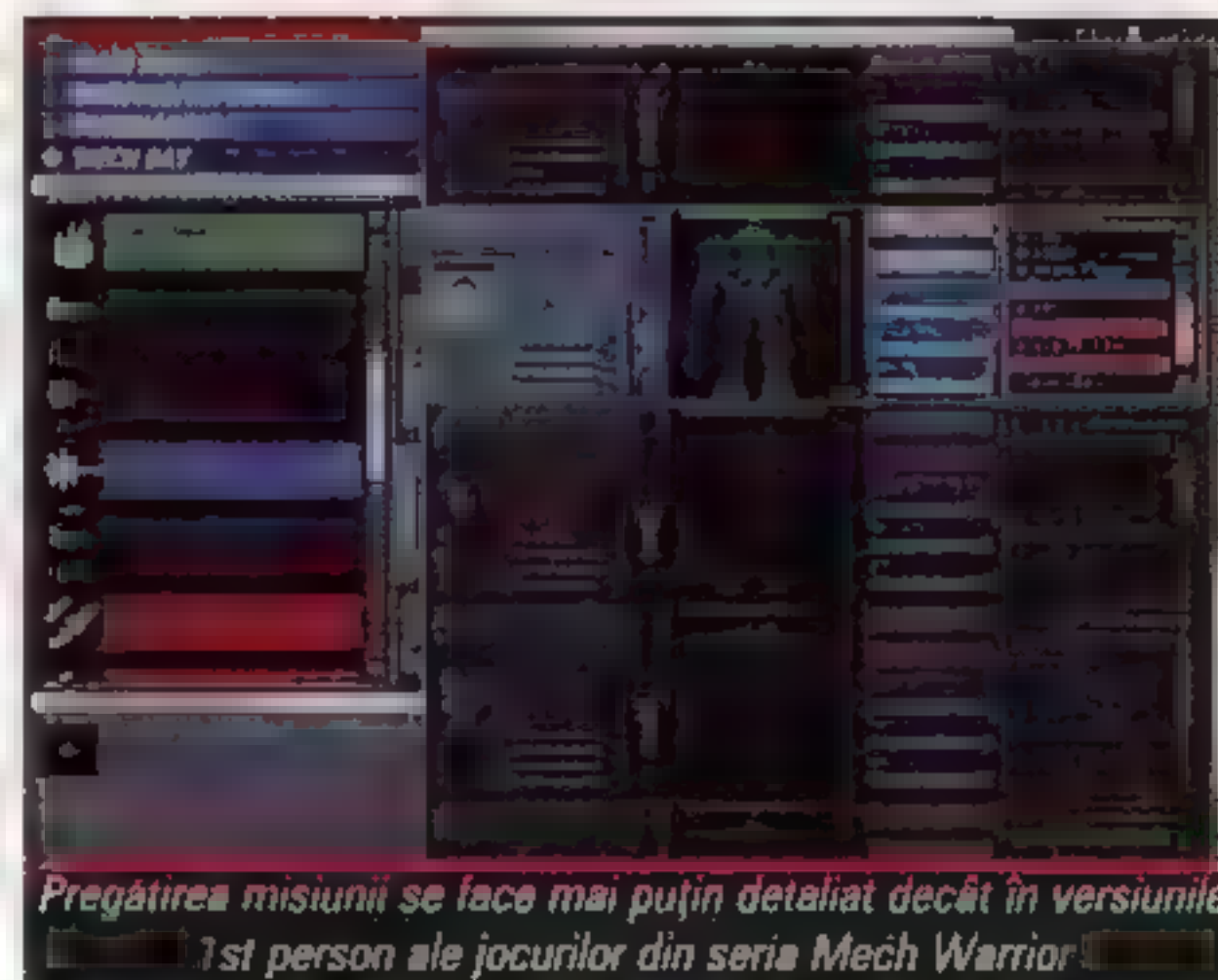
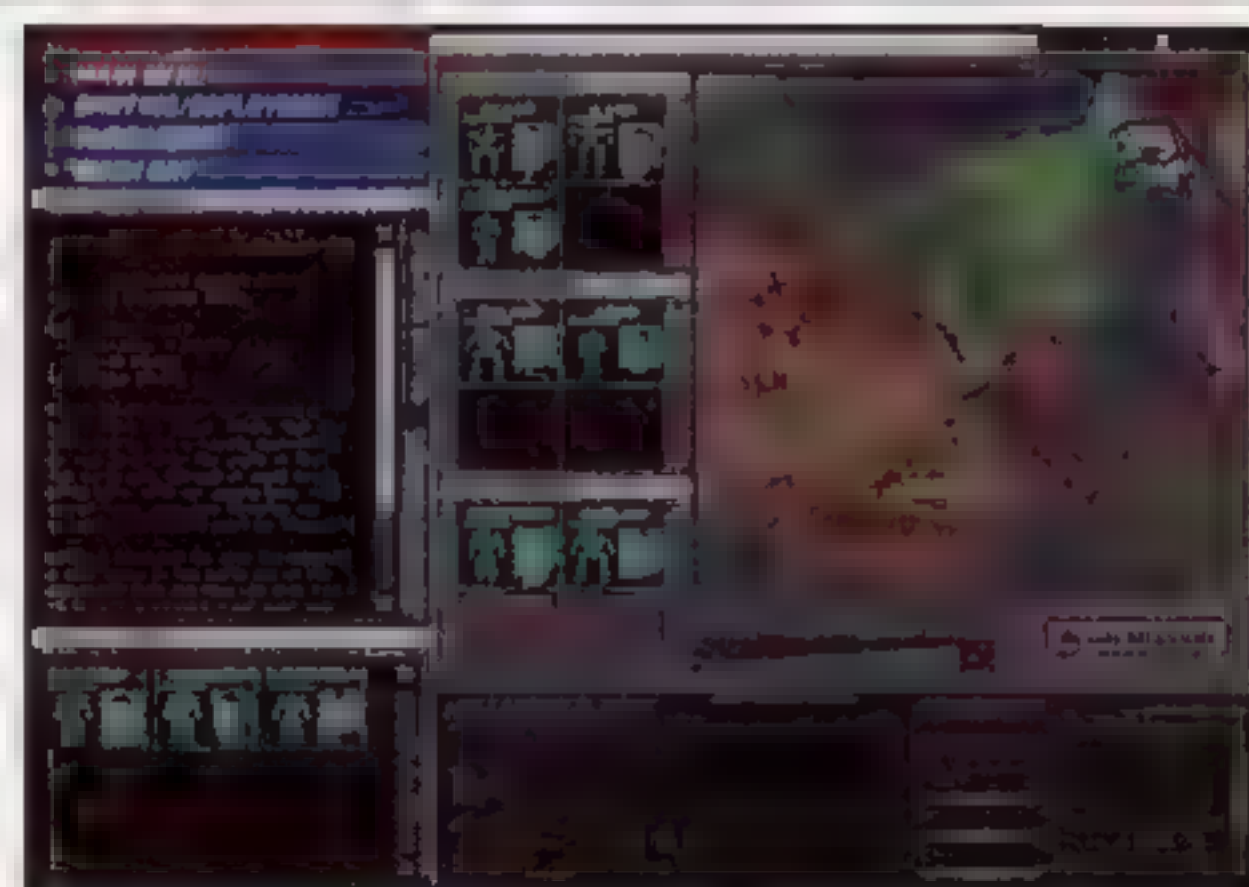
GAAAATA!!! Nu-i așa că va-ți săturat să auziți la nesfârșit aceleași și aceleași descrieri de jocuri. Nu credeți că ar fi cazul să mai schimbăm stilul. Sunt la ora la care sunt ultra-mega-super-hiper-revoluționar. Eu propun să deturnăm stilul caracteristic al revistei spre unul mult mai potolit și conservator. Deci... Stimați cititori fideli, cumiți și ascultători, căscați urechile (prin intermediul ochilor) la ce am a vă comunica despre minunatul joc mai sus numit. Mie sincer să fiu mi-a plăcut chiar de la introducere. Scurt, concis și la obiect. Chiar că te băga în miezul problemei, plus că te sfătuia cum este mai bine să procedezi cu susținătorii Clanurilor. Aăăă, am uitat să vă spun că toată trășenia se petrece pe Port Arthur, o planetă probabil foarte importantă pentru războiul general. și cafeala este între cei buni (adică ai de-i comanzi tu sau te comandă pe tine) și cei răi - Clanurile (de ticăloși soioși și pântecoși). Jocul vine cu o grămadă de idei noi și nu tocmai, dar imbinat într-un fel aparte. Exact ca în cazul în care mănânci separat unt, făină, zahăr, cacao și fructe sau dimpotrivă, le combini de rezultă o prăjitură ca la Capșa. Așa s-a întâmplat și în acest caz. Luată fiecare în parte ideile au mai fost folosite, dar niciodată împreună. Interfața este deosebit de simplă, ceea ce crește impresionant jucabilitatea. Să nu confundăm simplitatea interfeței cu cea a jocului. Nu, nu am spus asta. Chiar în cazul jocului, producătorii dau dovadă de un deosebit bun-simț în sensul că este conceput la limita (plăcută) a suportabilității.



Misiunile (câte patru, cinci) sunt grupate în campanii, pornind de la simplu la dificil. Obiectivele misiunilor sunt extrem de variate astfel încât să nu apuci să te plictisești. Dacă mănuiești cu grijă roboții și mai alegi de ici de colo câte o armă ai rezolvat problema banilor. Reparațiile nu costă chiar o avere, iar prin vânzarea unora din obiectele capturate/ recuperate de pe câmpul de luptă vei face rost de o grămadă de bani.

Sper că ați prins ideea: simplitate maximă, eficiență direct proporțional cu simplitatea. Modul de pregătire al Mech-ilor pentru misiune, selecția și aranjamentul armelor, vânzarea și cumpărarea, toate sunt ușor de realizat astfel încât să rămână mai mult timp pentru misiuni (care fie vorba, durează destul de mult). Salvările nu se fac decât între misiuni, ceea ce s-ar putea să deranjeze pe unii, însă după cum am mai amintit dificultatea este stabilită la limită.

O idee absolut bestială este cea legată de razele de acțiune a diferitelor arme. Există arme cu rază scurtă, medie și lungă de acțiune. De altfel există și o concordanță între raza de acțiune, greutate, viteza de reîncărcare și damage-ul pe care-l produce. În acest fel o armă rapidă va cântări mai mult decât una lentă, dar va avea și un damage mai mic decât una care se reîncarcă mai încet. Iar voi trebuie să țineți cont de clasa din care face parte Mech-ul pe care veți monta armele și să stabiliți cu exactitate ce rol va avea în viitoarea misiune. Și tot vorbind de razele de acțiune mi-am adus aminte că există trei moduri de atac (ba chiar patru): atac la baionetă, cu praștia



Pregătirea misiunii se face mai puțin detaliat decât în versiunile 1st person ale jocurilor din seria Mech Warrior

și cu pușca (iar al patrulea este "de pe loc"). Însă pentru a mai aduce și critici trebuie să spun că nu m-a încântat deloc faptul că ești silit să folosești chiar de la început grupurile prestabile pentru fiecare misiune în parte. Mai pe românește ai dreptul la maxim trei grupe de câte

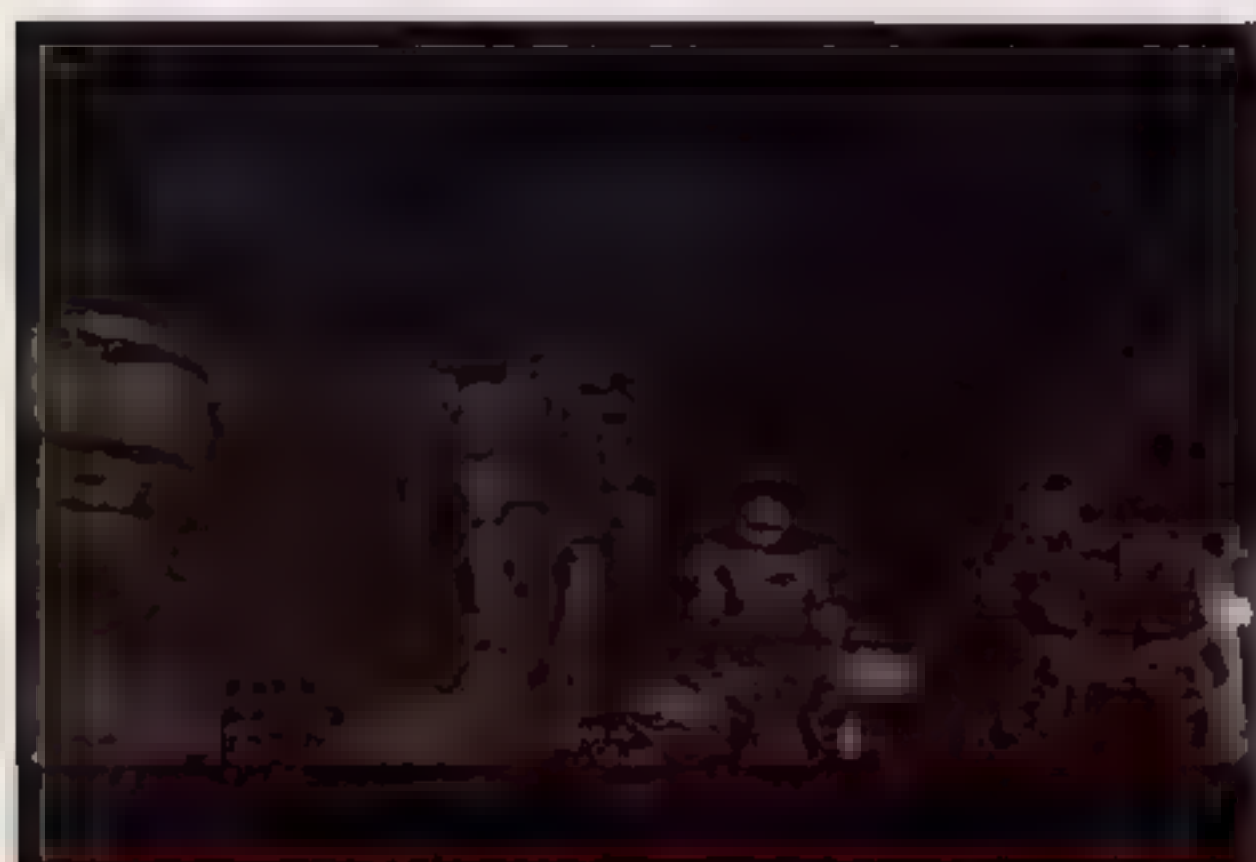
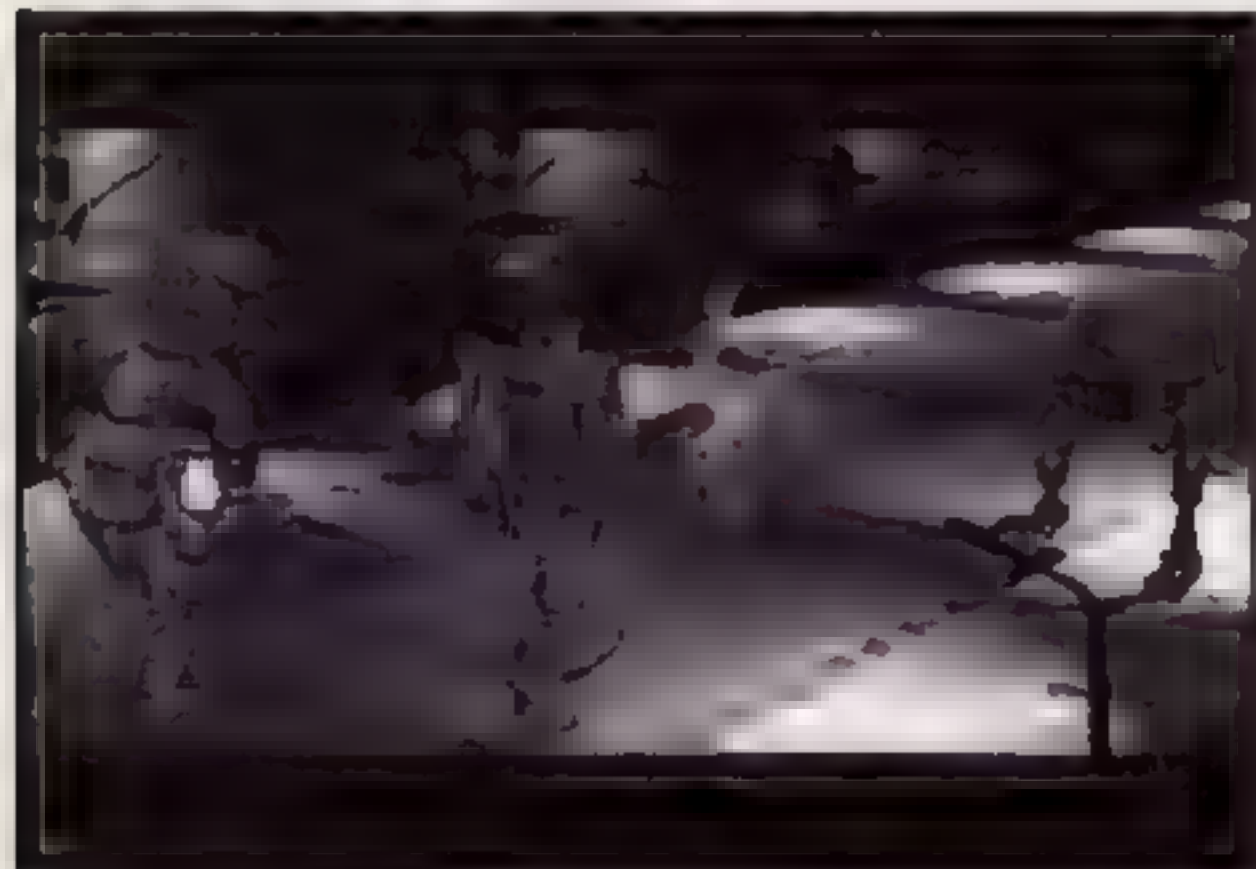


Situația devine cel puțin incertă. I-auzi: "Mayday, Mayday, m-a lăsat o bușcă, ștergătorul stâng e mort, aerul condiționat e căzut, bricheta e înțepinită, centura de siguranță mă strânge și radioul nu mă slăbește cu "Regina Florărilor" a lui Mihai Nămol!"

maxim patru roboți (deci în total maxim o duzină de roboți), iar în timpul misiunilor nu poți crea tradiționalele grupuri (cu ALT +1, 2, etc.). Dar pentru a pune capăt la toate acestea va trebui să te încadrezi la fiecare misiune într-o limită maximă a greutății autorizată pentru desant. Și

să te ții nenicule când ai de ales între Mechi de asalt (cei mai grei, dar și cei mi tari), sau tot felul de compromisuri între greutate, viteză și putere de foc.

Odată intrat în misiune totul merge ca pe roate. Ai unul sau mai multe obiective de îndeplinit, trebuie să ai grijă să nu-ți bușească prea tare roboții și în rest toate cum le știți. Ca o paranteză, briefing-ul fiecărei misiuni trebuie obligatoriu citit pentru că primești informații vitale pentru a duce la bun sfârșit însărcinarea primită. Revenind în misiune, poți avea și elemente ajutoare precum suport



Nicio imagine din introducerea care nu ne-a plăcut. Unul nu se vede niciieri și ni se aduce aminte de Mech Warrior.

de artilerie ușoară sau grea, camere înaripate de luat vederi sau senzori. În privința artileriei apare aceeași problemă: odată chemată mâna de ajutor durează un timp direct proporțional cu puterea de distrugere; și iarăși trebuie să faci compromisuri...

"Este un joc cum puține s-au făcut până acum (...) pot afirma cu mâna pe inimă că nici de această dată, FASA nu ne-a dezamăgit"

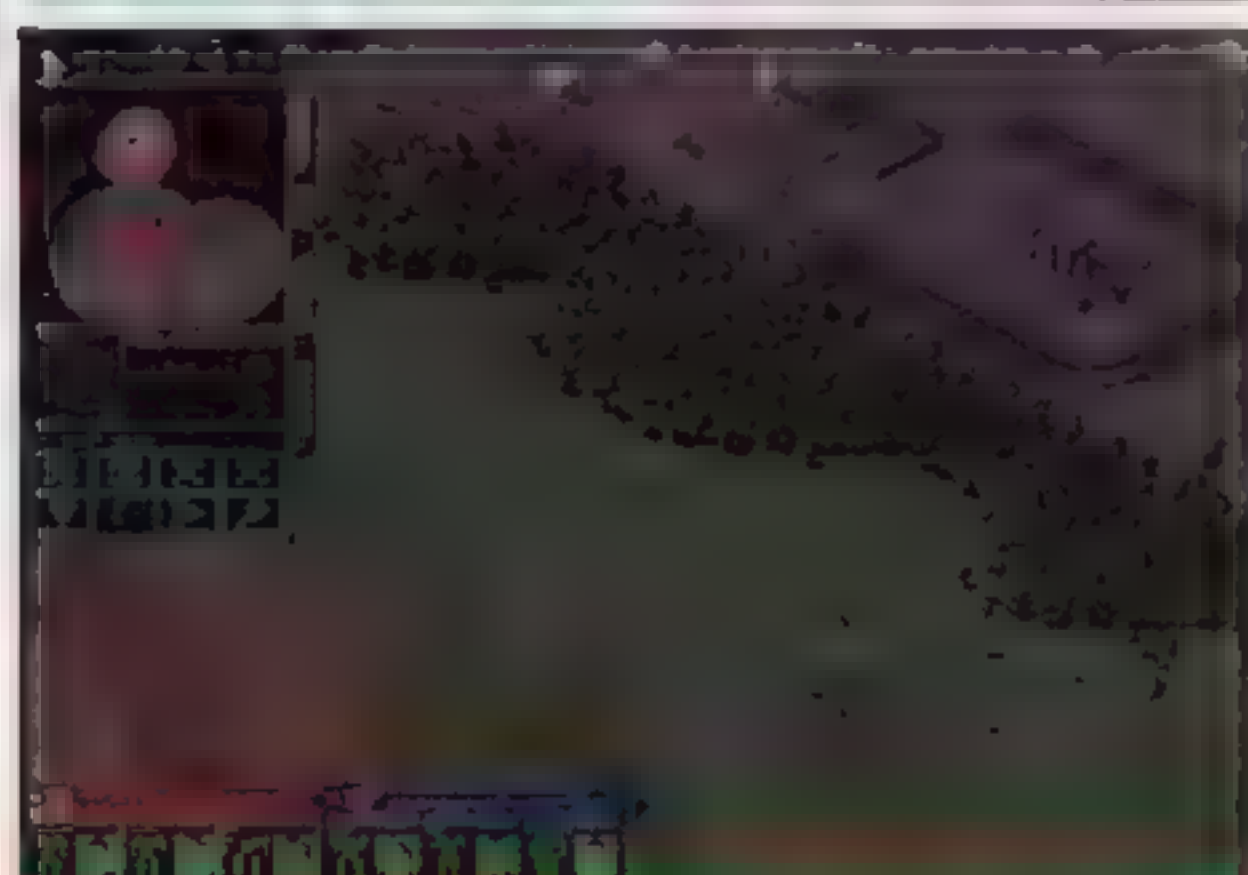
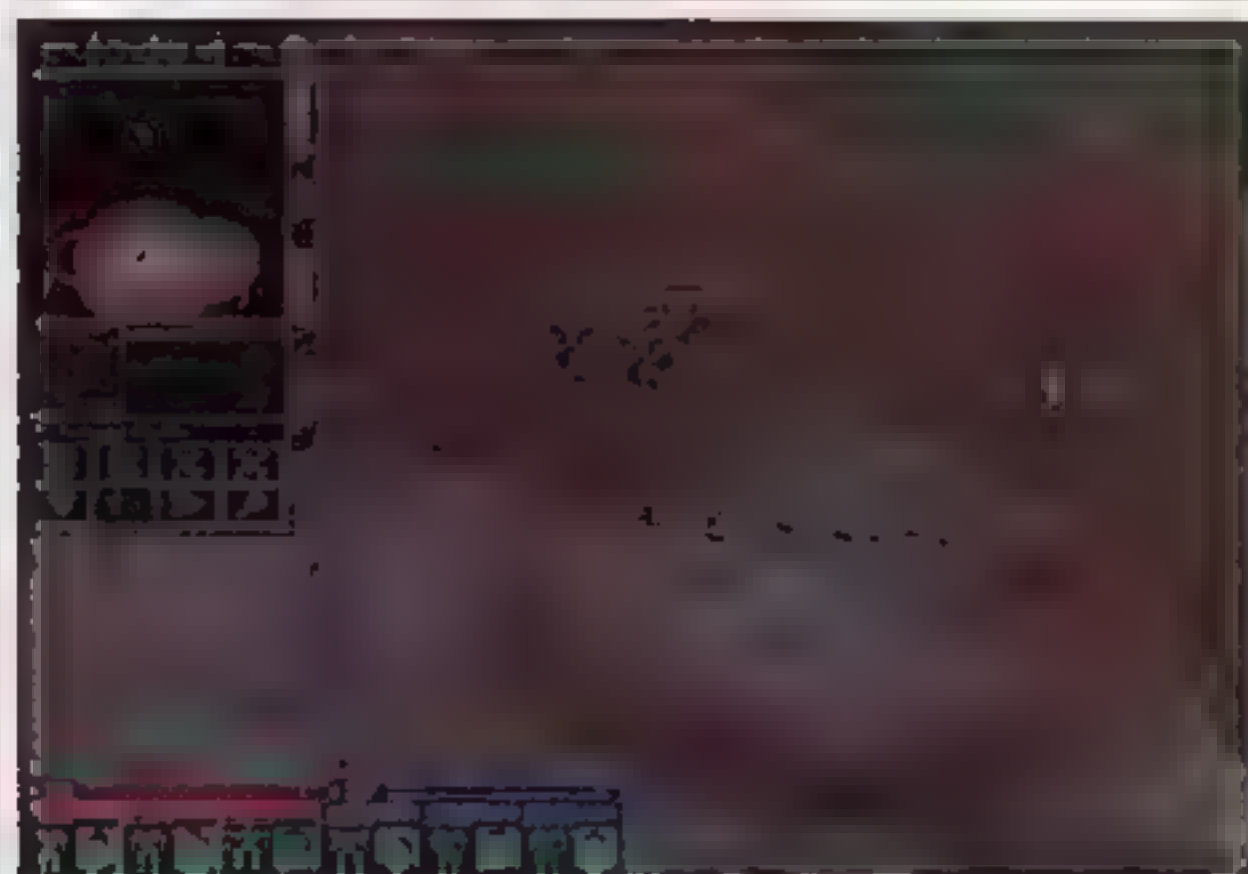
Desfășurarea misiunilor este gândită la cel mai mic detaliu. Ce putem reproșa este faptul că apariția diferitelor "evenimente" se face întotdeauna din același loc și la același interval

de timp. Partea bună este că nu reacționează de fiecare dată la fel.

O altă idee bună este cea de cucerrire a unor puncte strategice, dacă le putem numi așa. De exemplu, turelele de apărare sunt comandate centralizat de la un turn de dirijare a focului (existând câte un turn pentru fiecare sector mai important de apărat). În cazul în care acest turn este distrus, atunci toate turelele comandate de el încetează să mai tragă. Partea interesantă intervine prin faptul că odată capturat, turnul ordonă turelelor să întoarcă focul împotriva noilor dușmani. Același lucru se petrece cu controlul porților de acces, atelierelor de reparații, cartierele generale sau dirijarea senzorilor.

Și apropo de atelierelor de reparații. Acestea se ocupă cu repararea roboților sifonați în cursul bătăliilor purtate, dar nu pot înlocui armele distruse. Bun și foarte frumos. Am întâlnit în diferite misiuni aceste ateliere, știam cum funcționează și în consecință mi-am făcut treaba cu ajutorul lor (în speță am reparat tot ce mai rămânea de reparat). La un moment dat în timpul unei misiuni spre sfârșitul jocului s-a întâmplat să am de reparat vreo patru mașini de asalt cu tabla îndoită binisor; și ce credeți: aceste ateliere nu repară așa, la infinit. Nu copii, fiecare atelier repară o cantitate bine definită de armură, după care pur și simplu nu mai ai ce face cu el!

Detalii de acest gen sunt cu duiumul în Mech Commander. Pădurea arde și focul se răspândește, unii roboți au jump-jeturi, un robot merge mai greu la deal și mai repede la vale, raza vizuală crește odată cu înălțimea, un Mech oprit și pilit după o stângă este aproape imposibil de detectat pe



Sus de tot: una din imaginile filmului de introducere care nu ne-a plăcut. E urâtă! Mai jos: roboții lasă urme pe sol și pe lângă

radar, poți bruia emițătoarele radio ale dușmanilor și încă o mulțime de astfel de chichițe nu au fost omise tocmai pentru a-ți oferi plăcere de la început până la sfârșit.

Este un joc cum puține s-au făcut până acum, care are darul să te prindă în firul acțiunii și cu greu renunți să mai "launch" misiunea următoare. Chiar dacă cel mai mare reproș pe care îl pot aduce este că nu poți crea grupuri noi de care uneori ai atât de mare nevoie, pot afirma cu mâna pe inimă că nici de această dată FASA nu ne-a dezamăgit.

- Mazer



Ce ne place

Ce nu

Misiuni bine gândite, transpunere înută a con-
ceptului AW, strategie
combinată cu tactică

Nu multe. Probabil se
putea face un engine mai
bun

Actua Ice Hockey

Ori nu mai apar jocuri ori PR-ul nostru nu-și face treaba cum trebuie, nu știu. Cert este că în ultimul timp nu prea mai am ce să joc. În spiritul asta de plictiseală teribilă am început să tot fac experiențe, în mare parte nereușite.

"Actua Ice Hockey este un joc bun, binișor realizat"

Producător	Gremlin
Web	www.gremlin.co.uk
System	Pentium 166MHz / 16Mo
Scor	recomandat
Notă	

Am încercat să joc de la Microsoft Golf la Actua Ice Hockey. Ei și la hochei-ul asta m-am oprit. Este adevărat că l-am încercat cu destul de mare neîncredere deoarece nu mai jucasem nici un hochei până atunci și aveam impresia preconcepută că un hochei nu poate să fie cine știe ce mare joc, asta una la mână, iar al doilea motiv este că nu prea mi se par artiști aștia care au scos seria Actua în speță Gremlin și asta pentru că băieții de la EA i-au cam surclasat la toate jocurile scoase. Dar plictiseala m-a făcut să-mi înving prejudecățile și bine am făcut pentru că Actua Ice Hockey este un joc bun, binișor realizat.

Ce mi-a plăcut cel mai mult a fost senzația de haos absolut și de dinamism nebun pe care o generează hochei-ul ca sport de echipă. Spre deosebire de fotbal unde construiești faze și unde spectacolul constă într-o suită de pase, driblinguri și șuturi spectaculoase, la hochei treaba este mult mai simplă: fără suită de pase, una sau două pase fiind suficiente pentru o singură fază, mai ales că dacă încerci să "croșetezi" printre adversari ai toate șansele să produci un offside. Driblingul constă într-o simplă schimbare de direcție. Dispuți de un Training-pe care îl au toate jocurile de sport, un Friendly, Olympic Turnament și Custom Turnament la care intră Custom Cup și Custom League, deasemenea câte una bucată fiecare și deasemenea întâlnești la mai toate jocurile cu aromă sportivă. Ai de ales între 20 de echipe, toate prezente la turneul olimpic de la Nagano, Japonia. Jocul în sine este destul de simplu dar este greu la început. Până te obișnuiești cu acel haos de care am pomenit mai sus



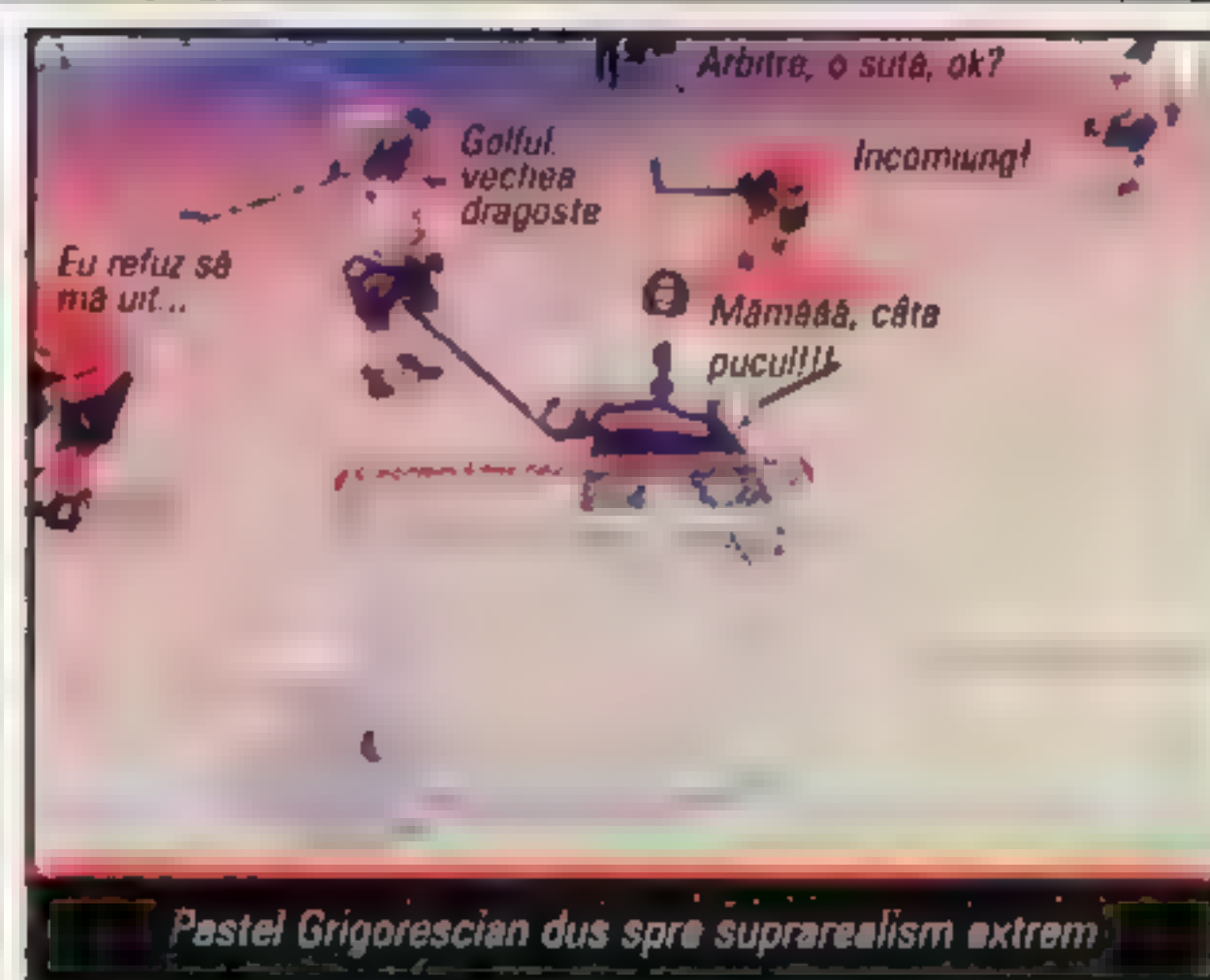
iei o bătaie de-ți ies ochii. Eu cel puțin a trebuit să joc vreo trei partide până să reușesc să câștig un meci. La treaba asta cu dificultatea de la început contribuie și faptul că nu știu regulile din hochei.

Un lucru normal, am văzut chiar și o casteală care nu prea lipsește din hochei. Nu a apărut decât o singură dată și semăna mai mult cu un vals, dar oricum, intenția contează.

Pe partea tehnică, jocul suportă 3Dfx ceea ce face posibilă jucarea fără probleme în 800x600, iar grafica este destul de bine lucrată. Are însă aspectul acela puțin grobian cu care ne-au cam obișnuit băieții de la Gremlin (aici este și locul unde - după părerea mea - au pierdut în bătălia cu cei de la Electronic Arts care lucrează aspectul grafic mult mai îngrijit). Ceea ce subliniază și

mai mult lipsa de subtilitate a graficienilor de la Gremlin este faptul că după ce se dă un gol se face risipă de culoare într-un mod care mie mie pare cel puțin stupid. Încă un aspect negativ, dar total neimportant este faptul că publicul este prezent sub forma unor bitmap-uri pur și simplu oribile care se mișcă de mai mare râsu'.

Despre sunet nu prea sunt multe lucruri de spus. Comentariul este foarte plictisitor dar spre norocul nostru se



poate da la minimum, muzică n-are decât în meniuri și între meciuri și chiar nici nu-i trebuie.

Ce îi trebuia, în schimb, și ce nu are este opțiunea de joc în rețea. Chestia asta îi scade mult la scor, pentru că ce joc de sport e ăla în care nu te poți întrece cu un personaj uman? Ce-o fi fost în capul ălor de la Gremlin nu știu. Eu unul, i-am taxat.

-Max



Ce ne place	Ce nu
Dinamismul, viteza la care se desfășoară acțiunea.	Aspecte negative la capitolul grafic.
	Minusul cel mai mare: nu suportă multiplayer.

78

In ceea ce privește jocul în sine, singurul feeling pe care l-am putut simți este acela de sterilitate.

Westwood Studios

Predator

www.westwood.com

Web

Pentium 166MHz / 16Mo

Sistem

nesuportat

3Dfx

Alta

Dune 2000

STRATEGIE

Cum se face un review la un joc? Pui mâna pe el, îl aduci la limită, calculezi o integrală dublă din rezultat, împarți la doi, aduni cu un logaritm oarecare (cât mai convenabil) și ridici totul la puterea a doua. În final ieși rezultatul, încropești un pseudo-grafic, cât mai "din ochi", după care ieși dosarul rezultat, în care ai făcut toate calculele-chin de mai înainte și-l arunci tacticos la cel mai îndepărtat și inaccessibil coș de gunoi. Pe parcursul desfășurării acestui proces trebuie să-ți fi venit vreo idee...

S e întâmpla cam așa

În timpul liceului (uneori am impresia că au trecut o mie de ani de atunci), în marele și dotatul laborator al cvasi-sectiei de pseudo-informatică tronează lenese două puternice calculatoare 386 cu 2M de RAM și HDD cât să pui în zilele noastre filmele de la... Dune 2000 să zicem.

3Dfx întrebați? Nici nu avea să se nască câțiva ani buni de atunci înainte.

Rețeaua? O tichie de mărgăritar pe care se mai înflăcărau din când în când dialoguri semi-obscene cu ajutorul programului Chat din Windows 3.11.

Multiplayer? Cuvânt inexistent în dicționar. Sound Blaster? Doar pentru cei pentru care găjăitul inecat al PC speaker-ului nu era suficient. În definiție, nu ai nevoie de sunetul cristalin al vreunui clopoțel pentru a fi avertizat de apariția coșmarului: "Out of Memory". Acestea erau condițiile în care și-a făcut Dune 2 intrarea. La momentul respectiv Dune 2 însemna patru dischete indeseate bine cu arhive .rar sau .arj din care rezultau vreo 12M foarte frumoși de strategie în timp real, prima de acest gen pe PC. Nu cred să fi auzit pe cineva care să fi jucat Dune 2 și să nu-i fi plăcut. Intro-ul on-the-fly cu care debuta jocul, sunetul și muzica "dobitoace" conform standardelor actuale, aveau la respectivul moment același efect de gură căscată și ureche ciulită pe care îl au acum filmele din Sanitarium de pildă.

Și mai ales Dune 2 venea cu un gen nemaîntâlnit până atunci pe PC și un feeling inegalabil.

Moștenitorul Dune 2000

"Pentru a ne asigura că Dune 2000 va păstra farmecul lui Dune 2 am cooptat în echipa care lucrează la acest proiect o serie de fani inveterați ai Dune 2" am citit de curând pe undeva, o declarație de presă (citatul este aproximativ).

"Hâcl!" am răspuns și eu înecându-mă cu o gură de cola răsuflată, uitată pe la redacție de câteva săptămâni. O presimțire amară își făcea din ce în ce mai remarcată prezența.

Niște cifre statistice arată că din trei persoane chestionate două au considerat Dune 2000 o prostie și una singură a declarat că este un joc bunicel. Din acestea din urmă mai mult de trei sferturi nu au văzut sau nu au jucat niciodată Dune 2. Îmi este clar că Dune 2000 a intrat pe piață ca remake al jocului Dune 2, cum, în ce limite și mai ales de ce a ieșit atât de prost vom vedea în cele ce urmează.

Cronica unei morți anunțate

După ce am jucat prima oară Dune 2000 mi-a fost efectiv rușine să dau frâu liber sentimentelor când am fost întrebat cum mi se pare. Dacă eram eu ăla nebun?



Una din misiunile care se desfășoară contra cronometru și vă rog să remarcați ce umbră frumoasă are fregata aia, chiar au meritat alea trei zerouri din coada numelui.



Air Strike-ul e un lucru nou pentru Dune, dar vechi și banal pentru C&C. Tocmai aici e problema.

După ce Paul a prins curaj și a răcnit niște dezamăgiri nereproductibile, mi-a mai venit inima la loc. Eram mai mulți nebuni!

Pe de o parte, unii mai conservatori, reproșează jocului lipsa totală a feelingului de Dune 2. În ce constă acest feeling nu mă întrebați că nu pot exprima în cuvinte. Pe de altă parte, reformiștii, consideră că Dune 2000 este practic un Dune 2 cu un alt engine (să zicem că e adus chipurile la zi) mult prea înclinat spre interfața ultra-cunoscută din C&C. Adevărul e pe undeva pe la mijloc.

Primul sentiment pe care îl ai în fața jocului este acela generat de cei 400 de mega de filme: "am rupt cuiul!". Introducerea are vreo cinci minute: după un quick preview la Tiberian Sun și un filmuleț foarte scurt chiar cu povestea jocului, producătorii s-au dat în bărci cu un film interminabil cu secvențe și interviuri Hollywood-iene despre cum am făcut și au dres ei filmele de la C&C încoace.

În ceea ce privește jocul în sine, singurul feeling pe care l-am putut simți este acela de sterilitate. Efectiv Dune 2000 se înfățișează ca un joc fără substanță, care nu-ți spune nimic: câștigi o misiune - Ok; pierzi o misiune - nu-i bai, și în general jocul nu reușește să te prindă deloc în desfășurarea acțiunii rezultând într-o atmosferă de joc obositor de degajată. Ca și cum ai conduce mașina prin deșert: nici un viraj la dreapta, nici un viraj la stânga, nici un copăcel, nici un boschet și nici o căruță de depășit, pentru a rupe monotonia.

Schimbări

În joc se pot distinge anumite retușări "tactice" la anumite elemente. De exemplu Devastator-ul harkonnen-ilor a fost potențat la nivelul la care ar fi trebuit să fie încă de la Dune 2: Sonic Tank-ul a fost retrogradat, nu trage decât de foarte aproape și deși distrugerile rezultate se păstrează mari, lățimea fascicolului... sonic este mult mai mică; turelele cu rachete au pierdut mult din putere și nu se mai pune problema să faci un rând de turele impenetrabil: faci două rânduri de turele impenetrabile. În cele din urmă a apărut (Tada!) "inginerul". Acesta poate fi

folosit la capturarea clădirilor inamice (există și misiuni cu obiective în acest sens). Altă noutate o constituie air-strike-ul, destul de astmatic însă. În plus față de Dune 2000 poți controla sabotorii și fremenii.

RUN (ENTER)

Ok. Începi jocul. Presupunând că nu abandonezi chiar din primele misiuni de pseudo-antrenament, observi că pe măsură ce înaintezi în misiuni hărțile devin din ce în ce mai încălcate și mai accidentate. Acest lucru taie orice elan de strategie la care ai putea avea pretenții. Aveai de gând să distragi atenția cu o mână de Rambo kamikaze după care să ataci cu efective susținute din flancuri și din spate. Forget it! Astfel strategia se rezumă la câteva concepții de bază.

În ceea ce privește AI-ul jocul este dea dreptul inervant. De exemplu să presupunem că ai două tanculețe unul lângă celălalt. Vine un cocoșat inamic din lateral și începe să tragă cu entuziasm în primul tău tanc. Celălaltă unitate nu reacționează absolut în nici un fel, de parcă tunarul ar fi la o pauză de fumat. În condițiile în care grupul de unități în cauză este mai mare, dobitocia este și mai evidentă.

Grafic? Nimic de menționat. Sonor? Idem. Filmele dintre misiuni? Oribile!

DIVIDE BY ZERO

Discutam la un moment dat cu un prieten căruia chiar i-a plăcut Dune 2000 și nu am reușit să înțeleg cum simpla nostalgie pentru Dune 2 te poate face să nu remarci "the obvious". Și eu sunt un nostalgic Dune 2 și am terminat Dune 2000 încercând cu disperare să retrăiesc feelingul în cauză. Rezultatul este... Am zis.

- Johnny cu corp de 7

Care place

Încercarea de a aduce în actualitate un joc demontat din timpuri străvechi, care a schimbat câte ceva.

Ce nu

Nimic nou. Feeling de Command & Conquer, acolo unde nu era cazul. Filme urâte ca Marimar 2.

75

KKND 2

Offspring ascultam când am scris de primul Krsuh Kill'n Destroy, Offspring ascult și acum, ca dovadă că metehnele se schimbă mai greu la bătrânii între 20 și 30 de ani ca mine, chiar după o cură puternică de viață dezordonată în sânul redacției.

"...Joc dinamic, fără prea multe pretenții, cu o mare varietate de unități și posibilități, destul de distractiv de jucat"

Produs de	Melbourne House
Web	www.melbournehouse.com
System	Pentium 166MHz/32Mo
3Dfx	nesuportat
Arte	

Ceea ce mă sperie îngrozitor e că am primit, fără să cer, două pagini petru articolul în cauză și nu știu, zău, cu ce o să le umplu. Nu știu nici măcar cu ce să încep. Să încercăm (=pluralul majestății, pentru că n-am voie să schimb persoana în timpul articolului) așa: Dragi tovarăși și prieteni, strategii în timp real e multe. Foarte multe. Unele (un Total Annihilation, un Starcraft) dezvoltă armonioase legături cu jucătorii și li se infiltrează în inimă de nu le mai poți scoate de acolo nici cu forcepsul. Altele, marea majoritate, fac imediat bătăbâk în marea masă a mediocrității generale, nu înainte însă de a te stresa serios puțin timp. Când a apărut frac'su mai mic a lui Krossfire era bine realizat sub unele aspecte, aducea destule idei noi și avea jucabilitate bună. Toate aceste calități le are și KKND 2, numai că de data asta, din cauza abundenței de RTS-uri pomenite mai sus, jucătorii au devenit mai sceptici, s-au stilit și e nevoie de mult mai mult ca să le atragi atenția.

Hai acum să ne uităm mai de aproape.

Povestea pe care-o spune KKND 2 e una tristă, apăsătoare și profundă. În războiul anterior, purtat de către războinii mutanți de la suprafață și cei ce se adăpostiseră în buncărele subterane, ambele tabere au luat-o destul de rău pe coajă. Timp de 40 de ani, primii au meditat la greșelile trecutului, s-au mutat și, mai rău chiar, au tras concluzia că zeii îi pedepsiseră pentru folosirea din nou a tehnologiei. Așa că au înlocuit chiar toate mașinile cu animale domestice din peisaj. Ceilalți, după ce s-au oprit din săpat, traumatizați fiind de înfrângere, au pus la punct noi și inovatoare tehnologii cu care să



Un lucru e sigur: aglomerația a crescut în joc fără se devină deranjantă, ba chiar atrăgătoare. Asta nu e puțin lucru.

revină în forță. Între timp, și-au făcut intrarea triumfală pe scena luptei și Series 9, o generație de roboți agricultori loviți de streche, care a avut timpul necesar pentru a se reprofila pe ocupații mai puțin pașnice.

Unul din primele lucruri noi pe care le aduce Krossfire îl constituie chiar această tabără de luptători din tinichea, disponibili într-o campanie alături de celelalte două cunoștințe mai vechi. În total există 51 de misiuni, în care o să întâlniți cam 50 de unități.

Câteva din aceste unități sunt cunoscute din primul KKND, dar ar fi fost de prost gust să nu apară și o puzderie noi, ca să nu mai vorbim de cele ale Series 9. Unitățile zburătoare s-au diversificat și, chiar dacă nu au apărut navigația pe apă la modul adevărat, unitățile amfibie se descurcă destul de bine ca să îndrpte cât de cât lucrurile.

De departe, însă, cea mai originală idee este că poți să editezi chiar în timpul misiunii tipuri de unități, aproximativ după cum te taie capul. Adică, de exemplu, după ce ai băgat nasul în misiune și ai mirosit că ai nevoie de, să zicem, niște aruncătoare de plasmă de mărime medie care să se repare singure și care să explodeze rău când intră în comă, poți să pui la punct o unitate taman cu caracteristicile astea. Selectezi mărimea, tipul armei, eventualele aptitudini speciale, totul reflectându-se în costul



Apa e statică, dar se văd frumos carcase galbene de mașini pe fund, așa că se iartă de data asta.



de construcție. Poți să combini un radar cu un radar-jammer, de exemplu. Taberele sunt ele diferite una de cealaltă, însă nu la nivelul Starcraft-ului. Diferențele se păstrează la genul "Series 9 au armură mai tare, dar nu li se regenerează infanteria, Dinamo sunt mai tari pe atac, iar Evolved pe apărare...". Surprizele întâlnite prin buncăre, cele care făceau deliciul primului joc, au crescut și ele ca număr.

Controlul asupra unităților este destul de bun, exceptând cursorul butucănos. Sunt disponibile toate minunile din domeniu: grupuri, way-point-uri, ordine pentru apărare și atac, patrulare, culcat, târăs, grăpiș, aport și altele la fel. O noutate deloc nouă, de fapt, este "fast-scroll"-ul, conform căruia dacă ții apăsat butonul din dreapta al mouse-ului, poți să scrolezi ecranul cu o viteză fantastică, un lucru mai mult decât bine venit.

Designul misiunilor e relativ bine gândit însă senzația este de "ușurel, să nu forțăm". Nu e cazul să fii vreun "strateg cu capul mare" ceea



Introducerea, în care o secvență prezintă omorârea unui sărman mutant diform cu un tanc mărșav la fel de diform.



Misiune cu aspect de șantier



Recrearea peisajelor urbane a fost făcută cu destul de multă muncă și, implicit(?)m, cu destul de mult succes

ce, la o adică, nu e chiar dăunător.

Ca și data trecută, la peisaje, băieții de la Beam Software au făcut treabă bună. Dacă în prima parte au arătat ce înseamnă "de-adevărata-lea" teren supraetajat (unitățile treceau pe sub poduri, naturale sau artificiale) acum s-au

dezlănțuit într-o dementă totală, cu tunele, orașe pline cu clădiri, poduri (care pot fi distruse) totul punând în evidență importanța strategii a "true line of sight"-ului, prezent și el în joc.

O altă idee nouă ar fi faptul că, pe lângă singura resursă a jocului - petrolul - se poate obține energie și prin intermediul unor clădiri speciale, dar la un randament destul de scăzut. Fără să fie extraordinară, ideea elimină cazurile nefericite din multiplayer când se terminau resursele și trupele de pe hartă, conflictul degenerând într-o "leapșă pe ouate" de mai mare dragul (vezi Starcraft, ce-i drept, rar).

Un alt lucru care mi-a plăcut, a fost modul în care au fost briefing-urile - nu trebuie să vă luați însă după mine. Mi s-au părut haioase pe alocuri și m-am stricat de râs. Tot pe alocuri. Poate totuși a fost de la stres.

Era să uit, AI-ul se descurcă onorabil în unele situații, în altele efectuând însă niște acțiuni puțin spus bizare, al căror înțeles - ascuns pesemne - îmi scapă. Dacă nu sunteți mulțumiți, puteți încerca un multiplayer, dar să nu depășiți 8 jucători, că nu e voie. În număr de doar 20, hărțile pentru rețea sunt gândite cu cap și dacă ne gândim și la varietatea nebună de unități, putem spune că jocul de rețea merge mai mult decât bine.

Pentru cei cu spirit creativ accentuat, KKND 2 vine cu un editor de misiuni și unul de unități. Editorul pentru unități îți permite să modifice caracteristicile celor existente și nu să creezi unele noi. Cel pentru misiuni are o mulțime de opțiuni însă este făcut cam din topor și, dacă te răstești un pic mai tare la el, crashează.

În esență, Krossfire mi-a lăsat impresia unui joc dinamic, fără prea multe pretenții, cu o mare varietate de unități și posibilități, destul de distractiv de jucat, chiar dacă nu are "forța" necesară ca să te impresioneze profund. Așa se face că a luat scorul pe care l-a luat. Basta!

- CZ

Ce ne place

Varietate mare, engine performant, interfață gândită cu mult cap, idei, multiplayer japân

Ce nu

Dificultatea necorespunzătoare "calitativ". Prea greu, prea sim

80

NEWS

NEWS

WESTWOOD Studios, cunoscuta firmă de etc, etc au fost cumpărați de la Virgin, cei care au fost proprietari lor până acum, de către Electronic Arts, despre care nu mai trebuie să vă povestesc, de asemenea. Băieții electronici au spus că nu au de gând să facă nici o modificare în structura firmei respective și că nu vor afecta datele de apariție pentru jocurile aflate acum în lucru.

SHINY Entertainment au oferit drepturile de a realiza continuarea superextramarfăjocului MDK celor de la BioWare, cunoscuți până acum pentru Bioforge, și pentru frumoasele pozele din Baldur's Gate. Echipa care s-a ocupat de prima parte a MDK-ului ca și de Earthworm Jim s-a tirat s-a autobotezat Planet Moon Studios, e distribuită de Interplay, are șase oameni și lucrează la Giants, cu care au avut onoarea în unul din numerele trecute. Ați înțeles ceva? Că eu nu.

ASC Games a anunțat că următorul proiect al lui DreamForge se va numi Werewolf: The Apocalypse, va fi un action/adventure cum le stă bine lor și e plănuț pentru '99. La originea lui se află o serie de paper RPG-uri cunoscută pe la ei precum și engine-ul de Unreal.

TOP WARE a dat semnalmente jocurilor la care vor lucra în anul/anii viitor/viitori. Unul ar fi Earth 2140, continuarea binecunoscutei strategii în timp real Earth nu-stiu-cât, dar cu totul diferit de fratele său mai mic. Acum e vorba de engin total poligonal, trei rase diferite, alternanță zi-noapte și fenomene meteo generate aleator. Imbracăți-vă groz, că nu se mai știe ce o să vină. Al doilea răspunde la numele de Gork, 17 și un RPG, adventure și action trebuie, peisaje bine renderate, personaje poligonale și suport pentru accelerator 3D. Al 3-lea bine arde un scenariu în care se vede Devastator, cu o sută de clădiri și case care de masiv de distrus se întâmplă, că e 3D action game.

ACTIVISION, plictisindu-se ingozitor a cumpărat între timp drepturile pentru a realiza jocuri cu Star Trek-ul nou de televiziune și după viitoarele filme de mare și mijlociu ecran. A fost anunțat Star Trek: Insurrection.

TAKE 2 și Dephine Software (Another World, Flash Back, Motoracer și ! în curând, Motoracer 2) și-au anunțat colaborarea în ceea ce privește DarkStone, un action/RPG, în care ai sub control două personaje simultan, control absolut asupra unghiului de vedere, multiplayer și un generator aleator de questuri.

PC DATA a dezvăluit publicității averse de senzational topul vânzărilor de jocuri din august până în septembrie. Lista arăta cam așa:

1. Diablo
2. Deer Hunter
3. StarCraft
4. Titanic: An Adventure Out Of Time
5. Rocky Mountain Trophy Hunter
6. Tom Clancy's Rainbow Six
7. Unreal
8. Myst
9. Lego Island
10. Cabela's Big Game Hunter

Ce să zic? Felicitări Blizzard, Broderbund, Epic și Red Storm. Restul să vă fie rusină.

31

Urban

Intineric. Neantul che-
mandu-mi numele. Si raul
intodeauna haituit de catre
rau. Acestea erau visele
mele. Atunci cand mai
puteam sa visez.

Masunile, ma doreau - pre-
tindu-mi temerile dar si
ratiunea. Si datorita fap-
tului ca acestea erau
masinile binelui, masinile
noastre, masinile salva-
toare, nu puteam sa rezist
seductiei lor.

Ramasesera atat de putini
oameni in anii ce au urmat
Marii Greseli. Oamenii erau
prea pretiosi pentru a fi
trimisi in lupta, in momen-
tul in care Cei-de-Dincolo
au aparut. Astfel am creat
masinile razboiului,
masinile salvatoare.

Dar pentru a ne salva, ele
aveau nevoie de un singur
om contopit in retea, lor
empatica. Pentru ca doar
sentimentele umane aveau
darul de a anima pasiunea
dragostei pentru planeta,
dar si teama pentru a tem-
pera deciziile.

O, dar oamenii nu erau
creati pentru a experimenta
o asemenea putere. Cand un
simplu gest poate da
nastere masinilor de lupta,
si doar altul poate sa le
trimita in mijlocul ei, si
cand retea empatica te
integreaza in absolutul ei,
ca si cum ai trai vietii
simultane, si ai experimen-
ta morti simultane, consti-
inta incepe sa involueze.

De aceea masunile, masinile
binelui, masinile salva-
toare, au cautat inca o
data si te-au ales pe tine.

din Jurnalul Utilizatorului 7
2234 A.D.

totul a început ca orice altă zi
obișnuită de muncă. Am introdus
CD-ul în drive cu o mână relax-
ată, cu figura tâmpă a omului
care nu știe ce-l așteaptă.
Monitorul a pălpăit de câteva ori
sec după care a început să
afișeze imaginea liniștitoare a unui
grup de norișori pufoși. "Aaa!
Isn't that cute!" . Deodată o
negură neliniștitoare izvorăște
din mijlocul norișorilor inofen-
sivi (real life-like): Microsoft! Mă
zbăteam deja sub scaun, cu un cârcel
groaznic pe mezencefal.

>Obliteratron

Scenariul jocului se prezintă neobișnuit de
bine, mult peste așteptări, oricum. Specia umană,
aflată pe cale de dispariție în urma Marii Greseli
(n-aș băga mâna în foc că nu e vorba de vreun
Windows al viitorului) se treește față-n față cu
invazii ale extraterestrilor hotărâți să speculeze
la maxim ocazia. (as aliens usually do).

Jocul te aruncă undeva la granița între real și
virtual. Ca individ, te afli conectat la magistrala
de date a unei uriașe mașinării computer ce con-
trolează totul. Imaginea asta a omului cu un con-
troller SCSI nfinpt în ceafă nu e neapărat nouă.
Această conectare presupune în același timp
avantaje și dezavantaje (vezi povestea), pe de o
parte maximizând capacitatea combatantă a
mașinii, adăugându-i elemente specific umane:
fanatism, pentru a adăuga pasiune în luptă, dar și

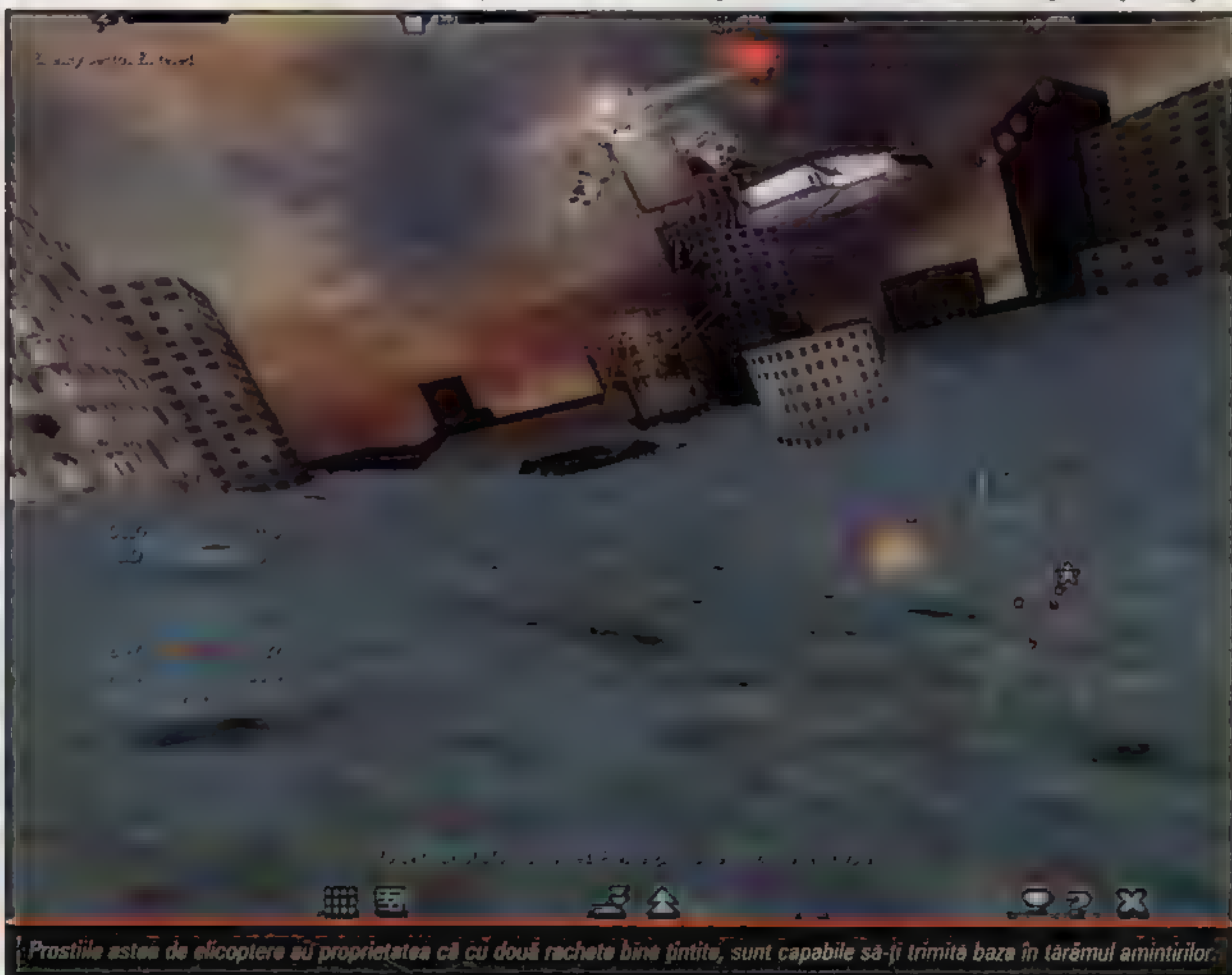
Produsor	Microsoft
Site	www.microsoft.com
System	Pentium 200MHz/32Mo
3D	recomandat
6te	

teamă, pentru a elimina din start strategiile de
luptă logic corecte, dar inadecvate din punct de
vedere practic; pe de altă parte, conexiunea
empatică implică efecte secundare la nivel psiho-
logic, în cazul individului cuplat pe SLOT-1 (ce te
faci dacă găsește undeva un director rălăcit cu
Half-Life și uită de treburile pe care le are?).

>Evisceratron

În principiu, Urban Assault se prezintă ca o
combinație strategie - 1st person în genul Battle
Zone (sau, dacă vrei, Uprising). În principiu. În
realitate, cele două elemente ale jocului nu se
combină deloc, după părerea mea.

În centrul fiecărei misiuni află baza ta, un fel
de monstru uriaș ce levitează cu nonșalanță la
câțiva metri deasupra unui teren ce păstrează din
plin cicatricile unui cataclism de proporții
nebănuite (Fallout like). În al doilea rând, există
baza sau bazele inamice, așezate convenabil la o
oarecare distanță de a ta și, dacă se poate, având
deja câteva atuuri semnificative (o centrală elec-
trică la îndemână, o armată potentă încă din start
etc.). Între aceste elemente se află o serie
întreagă de sectoare urbane cu aspect apocalip-



Prostiile astea de elicoptere au proprietatea că cu două rachete bine țintite, sunt capabile să-ți trimită baza în tărâmul amintirilor.

Assault



Efect de "privire din galeată" datorat reliefului abulic al jocului.

tic, care eventual mai ascund o serie de elemente forte: tehnologii noi, sectoare cheie din punct de vedere strategic, teleporțoare etc.

Când intri în joc ești de obicei amărât, în afară de o bază mai ai, să zicem doar câteva unități rahtice, dar pline de "pasiune". Baza are nevoie de energie în primul rând. Există două elemente vitale care trebuie urmărite: energia aflată în baterii și energia din... cache!?! Algoritmul e următorul: când contruiești unități (care apar rapid, printr-un simplu click de mouse, în urma unui efect neimpresionant de teleportar) consumi energie din cache, după care, energia din din baterii se scurge în cache, până ce nivelele celor două se egalizează. Principiul e destul de drăguț, trebuie să o spunem, și se aplică și în cazul cache-ului pentru teleportare (baza se poate teleporta între diverse sectoare, în limita energiei disponibile).

>Moduri de lupta

Există două moduri de luptă în Urban Assault. Unul este cel RTS, folosind cele două elemente de importanță vitală ale ecranului: harta și managerul de grupe. Al doilea este 1st person. Practic, iei sub control o unitate și începi să o comanzi ca și cum ai fi acolo. Dacă unitatea este și lider de grup, atunci vei dispune și de alte unități care să te urmeze și să se angajeze în luptă împreună cu tine. Cam atât.



Briefing. Și atât.



În primul rând clădirile arată nasol. Dacă treci în viteză pe lângă ele fugărit de niscăiva elicoptere... În al doilea rând acolo trebuie să scrie "ERROR: You must reinstall Windows".

>Trecem la impresii

După cum se vede, scorul jocului nu e prea mare, deși afirm că jocul e bunicel. Paradox? Nici pe departe. Când am calculat scorul, Urban Assault a pierdut la mai multe capitole. În primul rând la "scop", adică la măsura în care jocul își atinge scopul. Jocul nu reușește asta datorită combinației dintre un mod RTS acceptabil, până la bun și un 1st person din nefericire oribil. Acesta din urmă este atât de respingător încât vei ajunge rapid să nu-l mai folosești, deși în cazul anumitor misiuni este vital. De exemplu, în 1st person, odată vehiculul pornit îți trebuie un efort cât se poate de susținut pentru a-l readuce la ceea ce americanii numesc "complete stop", datorită controlului diabolic al acestuia. Ca să nu mai vorbim de viziunea asupra reliefului. Practic ai sentimentul că conduci o minuscule unitate teleghidată, care sare zblobiu și se balansează neînertial la cea mai mică denivelare. Prost gândit. Proastă jucabilitate.

Un alt punct la care jocul pierde este aspectul grafic. Deși se mișcă bine, Urban Assault nu te atrage vizual nici măcar accelerat hardware. Nu mai vorbim de software, care e chiar hidos.

La capitolul "feeling" jocul pierde din nou și încă destul de mult datorită frustrărilor generate de modul 1st person.



Explozii, reticle și alte prostii.

>Si ajungem la final

Dacă facem un total, Urban Assault avea toată posibilitățile să devină un joc dacă nu excelent, măcar foarte bun. Aceasta doar în cazul în care modul 1st person ar fi dispărut cu desăvârșire sau - de ce nu? - ar fi fost realizat cum trebuie. Am zis.

- Johnny

Ce re-plăce	Ce nu
Un oarecare principiu și o poveste relativ bună.	Viziunea diabolică asupra modului 1st person.

84

Need For Speed 3

NFS I a reușit să fie un joc bestial, NFS II a reușit cu un succes nebun să fie un joc mediocru, iar NFS III... Întrebarea care se pune în momentul în care scriu articolul de față este: Oare NFS IV va primi "Lingura de lemn"? Eu zic că nu. Chiar dacă o parte din mine plânge.

Mă așteptam la mult mai mult...

Producator	Pioneer Productions
Web	www.nfs3.com
Sistem	Pentium 233MHz/64Mo
3Dfx	Voodoo 2 puternic recomandat
Alte	

Drumul de la Need for Speed I la Need for Speed III. Din extaz în agonie?

Încep cu așa o întrebare, pentru că, sincer să fiu m-am cam blocat. Mă așteptam la mult mai mult... Așa că fără să mai bat câmpii trec la subiect.

Jocul nu aduce noutăți prea mari. Singura chestie absolut nouă este posibilitatea de a fi nu doar delicvent, ci și gabor. Așadar pe lângă mașinile "obișnuite" ai și un Pursuit Corvette, adică un corvette de poliție. În rest vechea poveste: ești delicvent (șofer) șmecher și nu te prinde miliția pe "n" trasee și mai ajungi și primul la linia de sosire te faci de o mașină brand new sau de un traseu nou, dacă ești sticlete pasionat de mașini de poliție, dai amenzi multe și, guess what, te mai faci de o mașină de miliție.

Ai la dispoziție 10 mașini gata să se certe cu legea, dintre care 8 mașini de serie și 2 prototipuri, și 8 trasee pe care să-ți exersezi talentul de a șofa la viteze peste limita legală. Trebuie menționat că se poate conduce opțional noaptea și, cu sau fără precipitații.

În singleplayer îți stau în față patru moduri de a-ți petrece timpul: Single race (nu cred că are nevoie de explicații extra), Hot pursuit (aici intervine noutatea "chase or be chased"), Knockout (adică ăla care rămâne ultimul este out), și Tournament.

Partea de multiplayer îți rezervă posibilitatea de a juca pe Internet cu alți maniaci, în rețea locală, modem, serial și în Splitscreen (adică doi maniaci la același calculator). Prezentările mașinilor sunt foarte bine realizate, lucru cu care ne-am obișnuit de altfel. Interiorul fiecărei mașini este prezentat printr-o cameră cu posibilitate de rotire de 360 grade și zoom. Singurul lucru care mă deranjează la prezentarea mașinilor este

absența filmelor. Nu mai ai posibilitatea să vezi decât poze cu mașinile respective. "Atunci unde dezamăgește jocul", veți întreba. Vine acum și pomelnicul cu dezamăgiri.

Doar o grafica bună este prea puțin...

Prima dată când l-am pornit am fost placut impresionat de grafica și de mișcarea realistă a mașinii. Asta până am lovit o mașină de pe contrasens la 150 Mph și nu s-a întâmplat nimic. Doar o frâna bruscă... Din acel moment am realizat că a început dezastrul. Primul lucru care-ți sare în ochi este că mașina nu atinge șoseaua. Adică poți vedea cu ușurință că este un spațiu considerabil între roți și șosea. A doua greșală a fost ușurința (ca să nu zic dezinteres) cu care producătorii au tratat traficul. Este prea anemic, și pe lângă asta mașinile din trafic circulă după un algoritm aiurea stabilit. Prin urmare nu vor fi capabile să ocolească un obstacol mobil, cum ar fi mașina jucătorului oprită de-a curmezișul drumului. Bug-uri peste bug-uri sesizezi și dacă ești oprit de un sticlete, când mașina de poliție continuă, și după ce te-a oprit, să execute o mișcare aberantă prin care te lovește tot timpul. O altă aberație, bug, sau cum vreți să-l numiți este că, dacă lovești o mașină din trafic vei rămâne lipit și nu vei putea scăpa de ea decât dacă dai înapoi la o distanță considerabilă. Nu se pune problema să iei stânga sau dreapta pentru că mașina va rămâne lipită de tine.

În ceea ce privește efectele de iluminare în timp real sunt prezente și fără-ndoială arată bine de tot. Când treci prin zone de umbră sau soare vei sesiza imediat schimbarea pe bordul mașinii (ATENȚIE! Pe bord, nu pe bot! Botul mașinii nu există!) Ce nu înțeleg eu este, de ce luminile mașinii nu se pot observa ziua nici chiar când treci printr-un tunel slab iluminat. Sau de ce noaptea nu se vede decât conturul bordului, și în rest negru.

Toate aceste scăpări atârână mult în balanța feelingului care fiind și-așa privat de senzația de viteză, absolut necesară unui simulator serios, care aici nu prea corespunde (nu știu care ați trăit o viteză de 250 Km/h dar îți cam vine să te bagi sub scaun. Aici la peste 300... pauză!). Dar aș fi trecut cu vederea toate gafele grave ale jocului (sunt convins că și voi la fel) dacă aveam un singur lucru: ȘTERGĂTOAREEE!

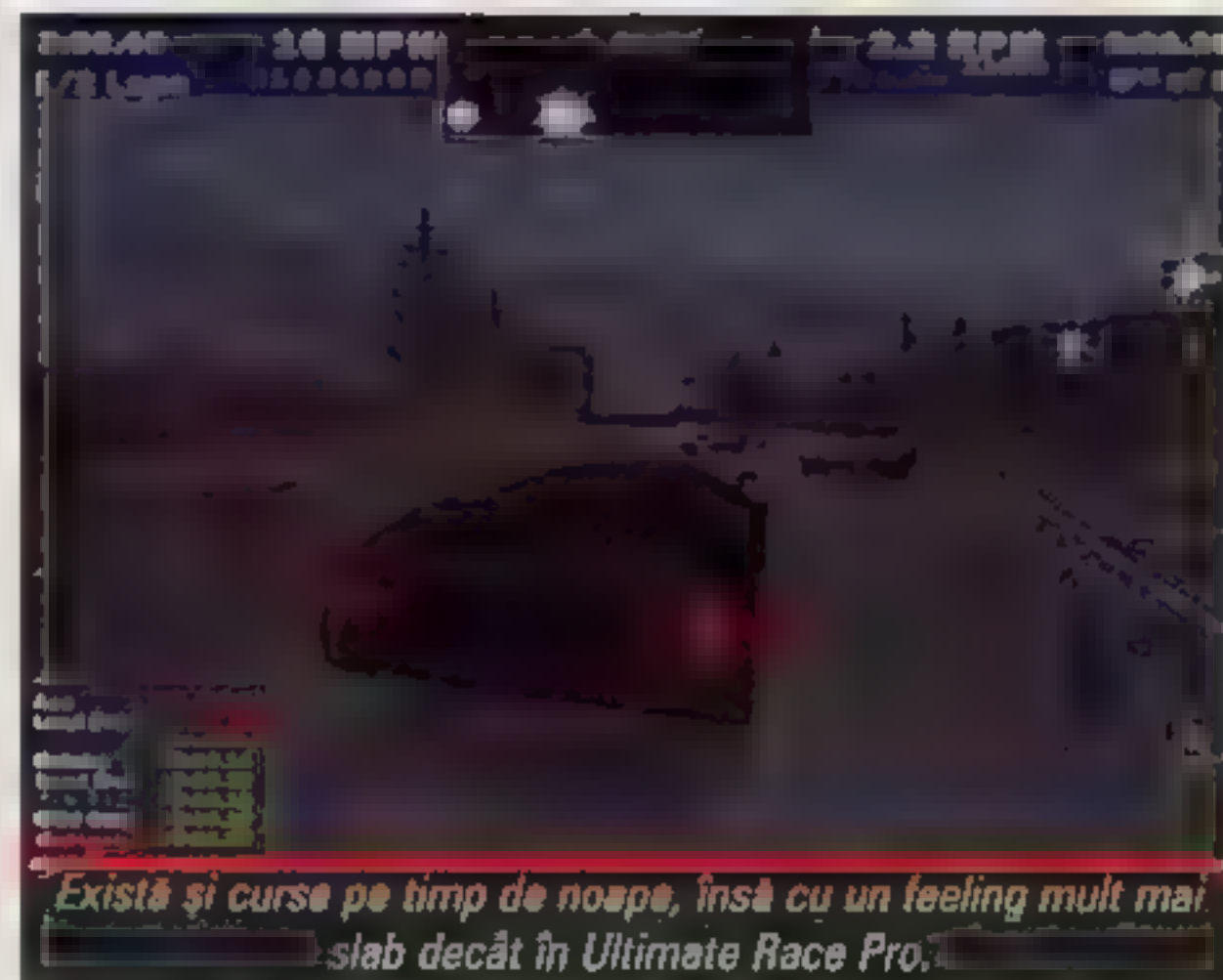
A fost odată, ca niciodată... NFS 1
Need for Speed I a fost și din păcate a rămas în continuare jocul



Traseele arată interesant la prima privire, frumos la a doua, drăguțe la a treia, desuete la a patra și plictisitoare rău de tot la a cincea. Pe bune. Te plictisești.



Una din satisfacțiile pe care ți le rezervă NFS III este aceea de a da polițiști cu roțile-n sus



Există și curse pe timp de noapte, însă cu un feeling mult mai slab decât în Ultimate Race Pro.

meu preferat în materie de simulatoare auto. Singurul lucru care-i lipsea era mirosul de cauciuc incins... Nostalgie.

- Alex

Ce ne place

Grafica cu G mare. Efecte de iluminare și reflexii mii. Split screen.

Ce nu

Senzația de viteză e slabă. Al ridicol, filme. Traseele nu sunt prea inspirate, plictisind.



Până să ai că tu mișcă sunt cu mâna

„...jocul ăsta reușește să te prindă într-o anumită destul de mare măsură”

Motocross Madness

ARCADE SIM

In fiecare vedem supărați în costume de piele cum își conduc bolizii pe două roți prin Bucureștiul României minunate. De fiecare dată înjuram printre dinți și ne întrebam când vom avea și noi ocazia să conducem așa ceva ! Ei bine ...



Dacă facem abstracție de ineditul situației, rezultă că grafica e drăguță și umbrele corespunzătoare



Ups, o groapă!



Aurel Vlaicu fără aripi și cu niște cai putere în plus

Pofta-n cui! Nici acum nu e cazul. Când m-au împuns cu Mirror from before-ul (cine n-a jucat Dark Earth nu știe despre ce e vorba și la o adică nici nu merită să știe) ca să zic ceva de el m-am gândit la Motoracers 2 și n-am fost prea încântat. Am realizat că e altă mâncare de pește când l-am instalat și l-am rulat.

Subtitlul 1

(criză acută de inspirație la subtitluri)
Ai la dispoziție 13 feluri de motociclete (mai bine zis culori) și 13 șmecheri care să le călărească (și ei care mai de care mai colorați) și patru moduri de a-ți mânca

timpul de unul singur. Stunt quarry, baja, national race și supercross. Primele două se desfășoară pe aceleași trasee, în număr de 7, doar scopul făcând diferența, acrobație și respectiv de urmat un waypoint. National race se desfășoară pe nu mai puțin de 14 trasee care mai de care mai arătoase, iar Supercross nu este altceva decât un traseu cu obstacole (5 feluri) în niște stadioane, ideea fiind cam aceeași și anume care trece primul linia de sosire.

Partea de multiplayer este și ea la fel de stufoasă Motocross Madness putându-se juca pe Internet, LAN, etc.

Așa că, după ce admir eu gigea opțiunilor de joc și alte alea de optimizat pe la bicicletă, aleg un pilot cât se poate de verde și o motocicletă perfect mov pe cât posibil (ca să se asorteze) și mă alinez la start.

Aglomeratie mare la start și sacadare cât încap. Dar să vedeți când a pus de verde și a trebuit să demarez ce s-a întâmplat Nu, n-ați ghicit! Nu s-a inundat magistrala, ci a crăpat sistemul!

Ei și ce dacă! Ieșim și mai intrăm o dată, poate merge ... Și a mers!
(Mare dreptate a avut ăla cu ochelari!)
Grafica este bună, dar nu revoluționară, extraordinară, blah, blah. Este îndeajuns de bună cât să atârne în balanța feelingului. Cerul n-arată rău dar este static. Nu tu nori care să se miște, păsări care să zboare, așa cum imi zboara mie acum gândul la Unreal. În rest terenul arată foarte bine, iar umbra motocicletei se modifică foarte

realist în funcție de craterele pe lângă care treci.

Sunetul este foarte bine realizat, track-urile audio fiind înlocuite de un zgomot de fond (format din greieri, hieene și alte animale, și respectiv tribunele din Supercross) acoperit în mod plăcut de motorul motocicletei.

Mișcarea motocicletei este bine realizată și mult mai aproape de real decât mișcarea motocicletei din alte tentative în domeniu (Motoracers 2 de exemplu). Dealtfel este și ceva mai greu de condus drăcia. Adică la un moment dat sărind cu viteza x peste hopul y te poți trezi că ai aterizat în... cap (iar vă gândiți la prostii?) Carevrăsăzică va cam trebui să te lași ori în fața, ori pe spate ca să nu muști regulat din țărâna.

Și zău dacă nu merită...

Nu pot spune că sunt un împătimit al jocurilor pe(era să zic calculator) două roți. Dar jocul ăsta reușește să te prindă într-o anumită destul de mare măsură, iar dacă motocicletele de teren și relieful lunar în care se dispută cursele te pasionează, atunci cu greu îi mai dai drumul din labe(iar vă gândiți la prostii!).

- Alex

80

Celebrate

Ce nu

Grafică și sunete de calitate. 5 dacă vă plac cursele cu motoarele și acrobația

Mici probleme de AI, lucruri de care chiar n-ai trebui să mă mir

The Reckoning

După mine, Quake 2 nu place la prima vedere. Poate nici la a doua. Când începi însă, ca să zic așa, să "simți" jocul lucrurile se pot schimba radical. Eu am jucat atât Quake 2, încât atunci când a început să-mi placă tare de tot, eram plictisit rău. Exact atunci a picat The Reckoning.

L-am primit cu bucurie, ba chiar entuziasm, cu un mouse bine uns și-o tastatură doar puțin lipicioasă. De terminat l-am terminat într-o noapte, deși nu este prea scurt. Ce se remarcă la final este o lipsă acută de monștri noi. Practic există unul singur nou ca înfățișare, ce-i drept, foarte bine gândit. Este o bâzdăganie cu gheare lungi și cu un caracter execrabil, care are două apucături rele: scuipă cu un soi de acid? laser? scuipat galben? (cerculă destul de încet ca să ai timp să tragi un pui de somn înainte de a te feri) și, al doilea obicei barbar, sare cu destul de mare agilitate spre tine pentru a-ți testa trănicia tegumentului. Și nu trebuie să-ți dea multe bobârnace ca să te pună la respect preț de-un "load".

În plus, bibicul ăsta este singurul inamic de până acum care știe să între și să iasă din apă, având și ceva noțiuni de înot. Deși implementarea nu este cea mai fericită - nici nu se compară cu natura lea monștrilor capabili de înot din Unreal - impresionează plăcut să vezi un adversar îndeajuns de deștept ca să ajungă la tine dacă între tine și el e un șanț plin cu apă. Un al doilea plus e ideea conform careia explodează foarte foarte frumos și spectaculos, fiind dotat cu un lichid galben fosforescent pe post de sânge, care luminează locul "crimei" până la dispariția din motive de memorie a respectivelor fragmente de monstrulec.

În rest, adversarii au fost upgradați doar în ceea ce privește mijloacele de atac și comportamentul, devenit ceva mai agresiv. Acum soldații trag în tine și cu laser de diferite culori, cei care folosesc o rază laser continuă (dintr-aia roșie) fiind chiar nesimțiți. Chestiile alea ce folosesc un Energy Shield (ăla verde) pentru a se proteja, știu acum să te fuge la foarte propriu cu privirea și

să te agăte pentru a te trage lângă ei de la mare distanță, cu ajutorul tentaculelor. Efectul e foarte spectaculos, chiar dacă nu și binefăcător.

Alți monștri care au căpătat câte ceva nou sunt "cocoșaii care ar trebui să aibă Railgun da au altceva, mai rău" și "bătuții în cap pe șenile". Primii sunt identici ca aspect cu "cocoșaii cu Railgun" (hi, hi, ce-mi place!), bănuiesc că știți despre cine vorbesc, doar că trag cu proiectile de Phalanx, o armă nouă de care vă voi zice câte ceva mai încolo. Ceilalți nu au în plus față de Quake 2 decât scutul.

Engine-ul nu a suferit vreo îmbunătățire radicală, singurul lucru bun care se remarcă fiind posibilitatea monștrilor de a sări de pe platforma înalte pentru a veni la tine. Până acum, dacă un monstru era pe un loc ceva mai înalt, era "fixat" acolo, fiindu-i pesemne frică să sară jos, chiar dacă distanța era foarte mică.

Mă declar satisfăcut de monstrul cel nou și de noul armament din dotare căpătat de ceilalți și nesatisfăcut de numărul mic de inamici noi. Puteau să inventeze măcar un boss, acolo.

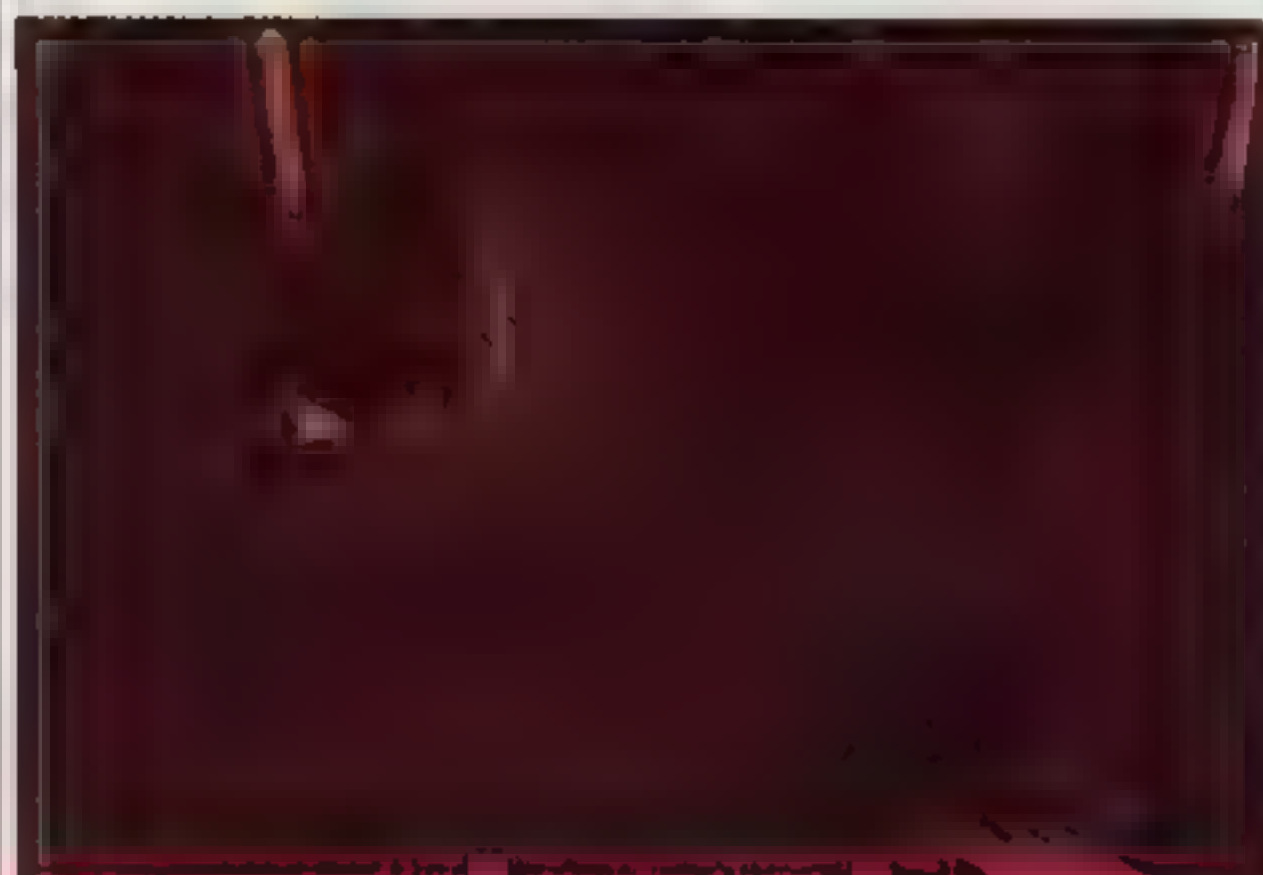
La partea de arhitectură, The Reckoning nu stă nici rău, da' nici fabulos. Există niște niveluri interesante ca "viziune". Te bați la un moment dat pe lună unde gravitația este foarte redusă, iar frecarea cu solul nulă (nu e foarte clar de ce, dar așa e). În general, nivelurile sunt destul de tehnice și destule de asemănătoare cu cele din jocul inițial.

Și, ca să ajungem odată la bucățița cea mai gustoasă, vă spun că au apărut trei arme noi: Ion Ripper, Phalanx și Trap.

Ion Ripper-ul trage cu niște proiectile având aspectul unor "clătite laser", care ricoșează de toate suprafețele plane, dă un damage destul de puternic și nu-ți afectează propria persoană. Folosește energie ca muniție și este destul de puternică, putând fi folosită în aproape toate cazurile, fiind de preferat camerele aglomerate. Nu are o cadență foarte mare, proiectilele care ricoșează suplinesc din plin aspectul ăsta.

Numitul **Phalanx** este ceea ce se cheamă o armă "savuroasă". Lansează două proiectile care au o viteză destul de mică, forța distructivă fiind în schimb compensatorie. O mică problemă o generează decalajul (infim, dar existent) dintre momentul în care apeși pe "foc" și cel în care pleacă efectiv biloaiele respective. Una peste alta, eficiență dacă e folosită cu cap și, în plus, are un zgomot excelent făcut. Muniție specifică.

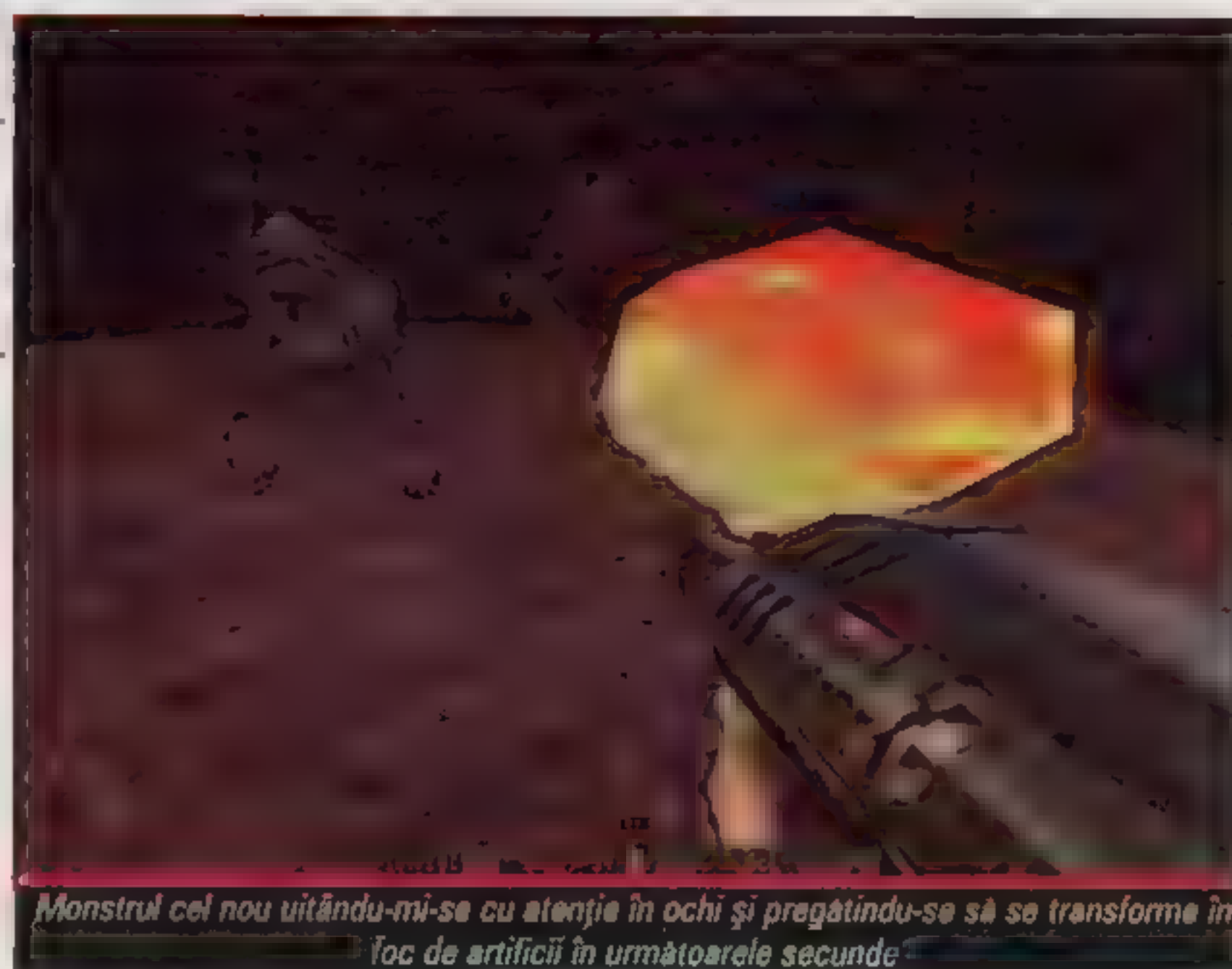
The **Trap** este o Capcană (vorba ceea: denumirea latină Buha Buha, mai pe românește Buhă). Mod de utilizare simplu și intuitiv: O lansezi pe sol. Acolo dânsa se desface și capătă un aspect asemănător cu cel



Capcana are un principiu minunat, chiar dacă modul de funcționare mai lesă de dorit. Cel puțin din partea victimelor.

dacă încerc să fac un total, iese pozitiv și încă bine de tot

Produs de	Xatrix
Web	www.xatrix.com
Sistem	Pentium 233MHz / 32Mo
3Dfx	recomandat
Alte	



Monstrul cel nou uitându-mi-se cu atenție în ochi și pregătindu-se să se transforme în foc de artificii în următoarele secunde



Un monstru pe care l-am întâlnit în Quake 2-ul original și unul din armele noi

al unui teleportor. Odată un monstru îndeajuns de slab în preajma ei, îl prinde, îl face praf și-l compactează transformându-l într-un cub de hrană valorând +50 la sănătate. Arma e clar făcută pentru jocul multiplayer.

Apropos de jocul în rețea, pack-ul vine și cu niște hărți pentru deathmatch. Nu am remarcat nimic grozav și, dealtfel, având în vedere ce se găsește pe Internet și pe diverse CD-uri, nu mai contează. Momentul în care id-ul trebuia să vină cu hărți pentru deathmatch a fost cel al lansării jocului, acum fiind tardiv.

Add On-ul ăsta mi se pare că a apărut un pic cam târziu, dar dacă încerc să fac un total, iese pozitiv și încă bine de tot. Deși meritul principal este al id-ului, Xatrix a reușit să vină cu câteva idei țapene, chiar dacă nu foarte multe. Armele mi-au plăcut, iar jocul în general, e destul de alert și de bine susținut. Îh, mă-ngrozesc când văd ce științific am devenit, da' asta e, nu cred să fie Reckoning-u' de vină, așa că îi puteți da drumul, cât încerc eu să mă dreg. Go!

- Bugs

Care place	Care
Armele nou introduse sunt realizate cu mult simț al răspunderii. Un plus față de Quake 2.	Un singur monstru cu adevărat nou. Chiar nu se putea mai mult.

83

Pe total Ground Zero e un add-on care trebuie neapărat jucat. Fiind cu o idee sau chiar două mai bun decât concurența.

Activision	Produsător
www.activision.com	Web
Pentium 166MHz / 16Mb	Sistem
recomandat	3Dfx
	File

Ground Zero

La prima vedere ai zice că e ușor să faci un add-on odată ce grija realizării engine-ului nu mai intră în calcul. Nimic mai greșit. De exemplu uitați-vă la Klingon Honor Guard (cu engine de Unreal) să vedeți cum poate ieși un joc prost dacă are un engine bun dar designeri

Este ora 20:19. Simt un gust suav de acru pe cerul gurii de la atâta paginare. Și simt și o salivă puternică când mă gândesc că în acest moment aș putea să joc un Knights & Merchants de exemplu.

- E scris Ground Zero? întreabă Paul retoric.
- Nu nu e scris. În principiu dacă s-ar fi scris singur ar fi fost excelent. Ce știe el. Paulul.
- Băi, lucrurile bune se fac în timp! îi răspund în sinea mea.
- N-ai tu treabă cu chestii din astea.

Nota 20:22

E greu să scrii (viabil) despre un add-on. Cu ce începi?! Ca un corolar: despre Ground Zero e cam greu să scrii. Ce să explici?! Fiind vorba de un engine de Quake 2 e convenabil să începi cu noutățile aduse la nivelul armelor. "Armele e multe, e frumoase și e ca în cueic doiul". Marea majoritate. Cât despre cele noi se merge pe o linie destul de tipică de arme "upgrate": laseri, mitraliere, caise. Din tiparul obișnuit iese capul și câteva mai altfel.

În primul rând un soi de mine mai cu dudă. Le dai "liber" consistent de faptul că după o perioadă se deschid ca niște portocale... mecanice și încep să curenteze în dreapta și stânga pe nefericiți. Problema e că se uzează în scurt timp, indiferent dacă sunt sau nu sunt puse la treabă. Apoi grenadele "scai" pe care ai dator să le arunci pe unde "vrea mușchii tăi". Au prostul obicei să-și înfigă bine piciorușele în planul respectiv, fie că e podea, plafon sau perete, și așteaptă în liniște să apară inamicii și eventual prietenii. În imediata proximitate, that is. "Kaboom!" e salutul lor. "Fleoșc!" e răspunsul standard. În rest nimic.

Nouă fără un pic

Ground Zero se remarcă oarecum printr-un altfel de arhitectură decât suntem obișnuiți cu universul Quake 2. Cu ușoare tendințe spre gigantism, înclinația spre arhitecturi mai verticale dă o savoare mai



Boss-ul (!) din final. În acest screen-shot încercăm să-l uimesc cu un "secăz", două în ochi, și cu un ampermetru în mână. N-a rănit. Avea un "ampermetru" mai mare.

aparte jocului pe care am apreciat-o din plin. În plus avem în fața mai multă explorare decât poceală și mai multe butonașe decât... suntem obișnuiți. Arcade like? Așa zic eu. Alții spun că, dimpotrivă, sunt mai mulți monștri în Ground Zero decât în Quake 2. "Ce știe ei?!". Treaba asta pseudo-arcade am trecut-o la "bune". Fără îndoială.

La "rele" se remarcă de departe prezența turelelor odioase și de prost gust. Pe lângă faptul că nu-ți conferă nici un feeling de cine știe ce luptă, te mai fac și să pierzi timpul în cel mai prost mod posibil.

Nouă și un pic

Pe total Ground Zero e un add-on care trebuie neapărat jucat fiind cu o idee sau chiar două (trei, patru, cinci...) mai bun decât concurența, The Reckoning "mas-

terat" de Xatrix. Rogue (realizatorii Ground Zero care în plus au făcut și pack-ul Dissolution Of Eternity pentru mai bătrânul Quake) au reușit să treacă în fruntea pack-urilor pentru Quake 2 arătând din plin viziuni și meserii în materie. La mai multe și poate nu atât de mărunte!



Si dacă flam un bat în gura. De se cutremură Floppy. Tare dom'le!

Zecel

Uite cum stau și trudes "cât îi ziulica di lungă" și mă iau la trântă cu Windowsu' care-mi blochează control-ce-ul din Quark, și voi: nimic. Da jocuri știți să-mi pasați, să scriu de Fallout 2 în trei zile. Auzi la ei: tupeu 2001! Las că la paginarea următoare plec la mare! "În decembrie?"... nu contează! Plec la mare în Costa Rica. Fug cât mă ține cablul de la mouse. Să vedeți atunci cum o să vă văitați. Am zis. Nesuferiților!

- Johnny

88

Ce ne place

Un joc mai altfel decât s-ar fi așteptat de la un add-on de Quake 2.

Ce nu

Tot felul de prostii, cu turele în frunte.

Grim Fandango

Lucas Arts nu stă degeaba. Dacă frații mai mari, Lucas Film, ne pun nervii la încercare făcându-ne să așteptăm primele episoade din Star Wars (alea în care Vader avea caș la gură), băieții care răspunde tocmai ne-au oferit pe tavă Grim Fandango.

Dacă până acum câțiva timp quest-urile de la Lucas aveau un anumit "look" specific, de data asta, părinții excelentului Full Throttle au ieșit la lumină cu ceva nou, totalmente 3D.

Până la a vă spune câte ceva despre engine-ul de mișcare 3D, îngăduiți-mi să vă vâr pe gât un pic de poveste. Iată așadar adevărul care ne zbărește părul:

Te cheamă Manny și ești un angajat al foarte normalului Department of Death. Ceea ce trebuie să faci ca să scapi de pe Tărâmul Morților (Land of the Dead) este să aduci la fața locului clienți de pe Tărâmul Viilor, pentru o excursie durând patru ani, înainte ca sărmănele suflete să-și găsească pacea veșnică. Urmează să-ți câștigi libertatea la îndeplinirea planului de producție. Tare, nu?

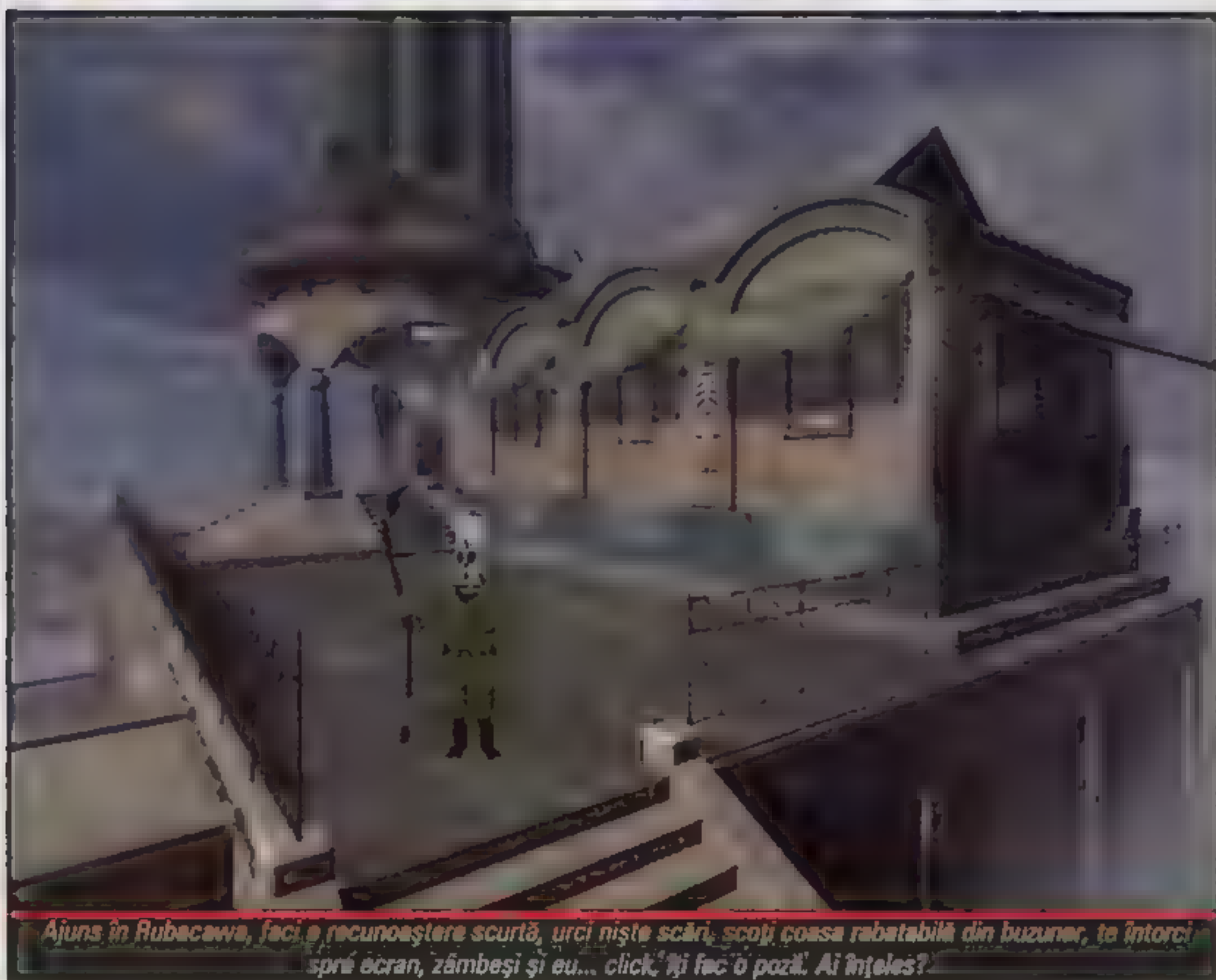


Povestea tinde spre un abulism complet și mai-mai să pară de prost gust. Cum adică? Afaceri pe tărâmul morților? Ceea ce schimbă radical situația este modul de realizare a acestei lumi. Jocul nu e nici pe departe un "horror game", dacă o fi existând termentul. Nu. Land of the Dead este o îmbinare de elemente luate din tradiția mexicană cu bucăți din filme de groază, totul presărat cu umor din belșug și îmbibat corespunzător de accent hispanic.

Toată arta celor de la Lucas de a face dialoguri care să te ungă pe suflet este pusă la lucru în Grim Fandango, de la cel mai subtil accent al unei voci, până la cel mai furios strigăt scos de careva.

Pe partea grafică pot spune că băieții sunt de departe cei mai artistici dintre toți. De ce spun asta? Fiți atenți.

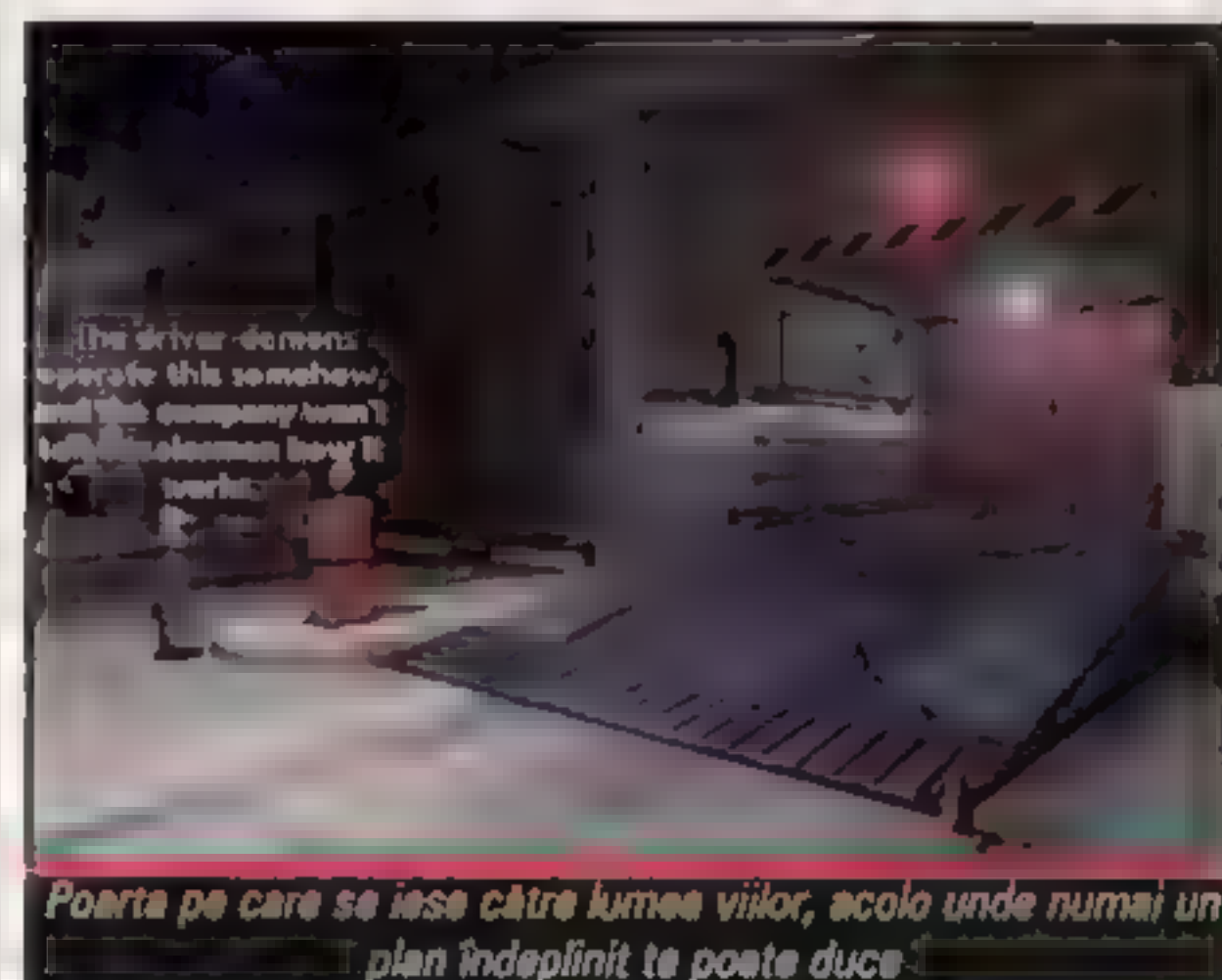
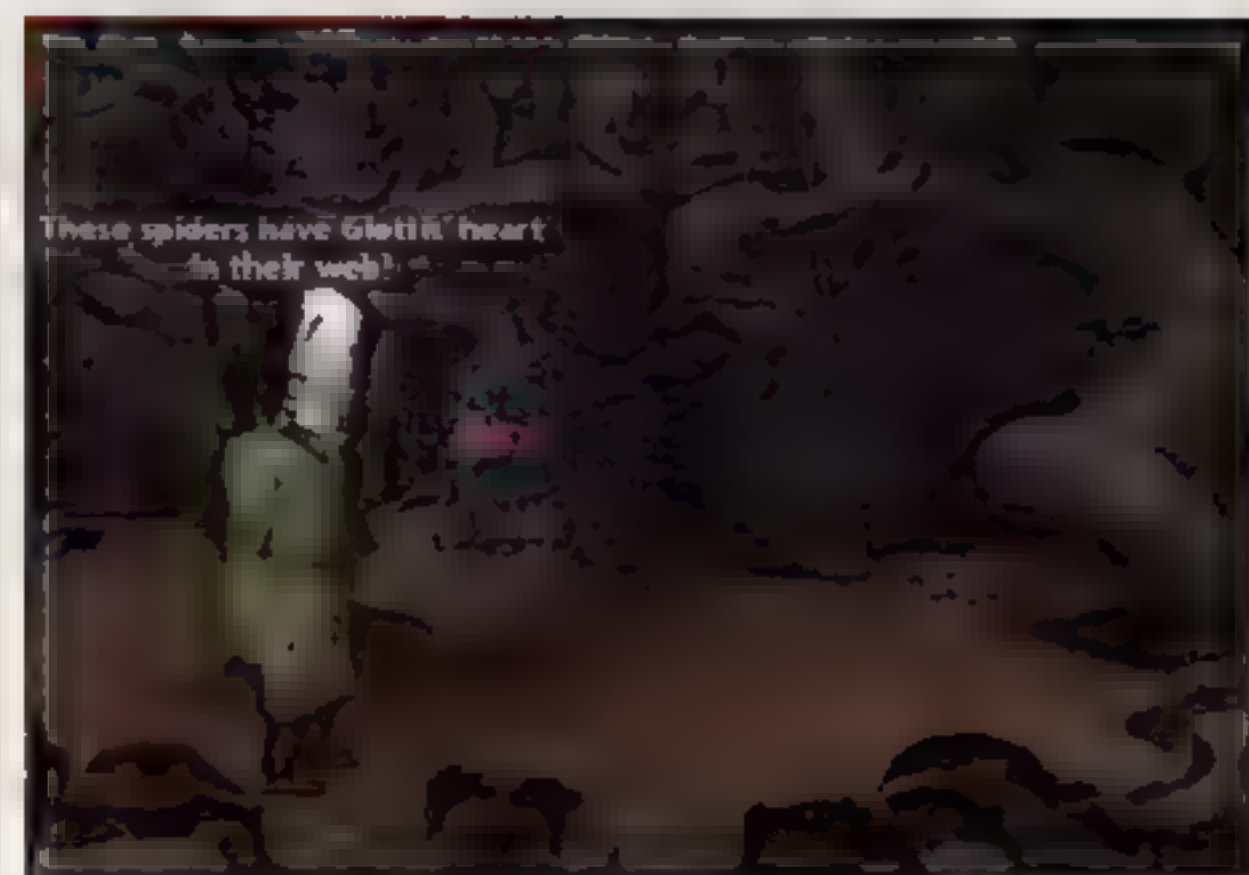
Jocul e 3D, iar engine-ul folosește, normal, poligoane și texturi. Acum, la fel de normal, nu poți face un personaj să arate foarte natural folosind un număr decent de poligoane. Dacă pui prea multe... iar nu e bine că înțepenește tot. Așa apar compromisurile la calitatea grafică. Atunci băieții au făcut taman pe dos. Personajele din Grim Fandango nu arată deloc bine la prima vedere. Sunt niște schelete. Fetele nu le sunt nicidecum desenate cu grijă pentru detaliu, ba dimpotrivă. Două linii, trei surcele, gata fața. Țasta e băiat, ăsta e fată. O siluetă



Ajuns în Rubecawa, faci o recunoaștere scurtă, urci niște scări, scoți coasa rabatabilă din buzunar, te întorci spre ecran, zâmbești și eu... click, "ți fac o poză". Ai înțeles?

două lucruri devin clare: Lucas Arts înseamnă quest și quest înseamnă Lucas Arts

Produs de	Lucas Arts
Website	www.lucasarts.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
3D	recomandat
File	



Porta pe care se iese către lumea viilor, acolo unde numai un plan îndeplinit te poate duce

pătrătoasă, o gură ca a unui dovleac de Halloween, niște ochi din topor și tot așa. Ei bine, aici se simte că graficienii Lucașilor știu meserie. Paiatele astea au cele mai expresive fețe pe care le-ai văzut vreodată într-un joc 3D. Practic, toată grafica din joc se bazează pe sugestie, pe expresie. Nimic detaliat, totul sugerat. Simțit. Poți să faci ultra textura pentru fața unui personaj și să folosești 100.000 de poligoane pentru el, că tot n-o să fie mai expresiv ca trei linii și două cercuri, reprezentând fața unuia din Grim Fandango.

Același lucru se întâmplă cu mișcările personajelor. O idee foarte tare și genial de simplă este aceea că tipul pe care-l controlezi își mișcă scăfărlia și se uită la obiectele active pe lângă care trece. Adică, dacă treci pe lângă o masă cu ceva interesant pe ea, băiatul întoarce și înclină capul rămânând cu privirea fixată în punctul respectiv până când se apropie de alt obiect activ. Aspectul de "natural" este copleșitor.

Pe lângă toate astea, deliciul îl face povestea. Un soi de policier îmbibat cu mult umor. Nici nu știi cum să te uiți la el. Ca la un desen animat serios? Ca la un film de cinematecă tratat mai ușurel? Oricât de mare ți-ar fi nedumerirea, două lucruri devin clare: "Lucas Arts înseamnă quest și quest înseamnă Lucas Arts". Fără Go.

- Bugs

92

Ce ne place

Ce nu

Grafică, mai bine zis stilul grafic, ideea scenariului, sonorul și accentul hispanic. Viva la Revolución!

Interfața poate fi un pic derutantă, mai ales pentru un jucător de quest-uri obișnuit cu mouse-ul.

**Singurele elemente în plus remarcate
au fost sex-appeal-ul (!) și cunoștințe
gen kamasutra**

Black Isle	Producator
www.blackisle.com	Web
Pentium 233MHz/64Mb	Sistem
fara rost	MP3
macar primul patch	MP3

Fallout 2

ARCADE

**It is happening again! Exact cum sa întâmplat cu
Fallout, și în acest caz Fallout 2 a venit cu trei zile înainte
ca revista să fie gata, astfel încât adio cover story pentru
universul fallout-ian. Cel puțin dacă nu se va face cândva
vreun Fallout 3.**

Așa cum scriam în numărul trecut, povestea din Fallout 2 te aruncă cu 50 de ani după punctul terminus trăit în prima parte. Numele tău este nesemnificativ, dat fiind că oricum cea mai înțeleaptă soluție este să-ți construiești un personaj complet customizat, căruia cu bunăvoință îi vei împrumuta numele și eventual vârsta. Universul din Fallout 2 este cel al renașterii, și al regăsirii... identității (ualeu!) în care scopul tău principal este acela de a găsi un G.E.C.K. (sau pe românește spus Garden of Eden Creation Kit). Personal nu știu ce reprezintă acest lucru, la modul cel mai concret, dar conform manualului tehnic al acestuia (al "gecului") ar trebui să te ajute să crezi undeva, cândva, pământul făgăduit, de care membrii tribului tău au neapărată nevoie pentru a supraviețui unei secete ce durează de șapte ani. Acest cvasi-instrument se află în Vault 13 - as we know it from Fallout. Problema ar fi ușoară dacă ai ști unde se află bătrâna Vault 13.

Historicul

Lăsând crapul și știuca la o parte purcedem la analiza completă sub microscop. Fallout 2 folosește un engine care nu aduce schimbări radicale față de Fallout. Chestia e că jocul pornește de la premiza că ești un jucător inveterat de Fallout și nu dorești un joc nou, ci doar unul cu o continuare a poveștii și eventual cu anumite îmbunătățiri în anumite zone în care primul joc era în mod evident perfectibil. Și exact acest lucru a făcut Black Isle.

Fără nici ce mai mică urmă de îndoială afirm că cel mai important adaos în Fallout 2 față de precedent este capacitatea de a controla mai în amănunțime personajele vecine și prietene, care te urmează în luptă. Vă amintiți cum în Fallout personajele de acest gen aveau încăpățânarea de a nu folosi niciodată armele sau armurile pe care cu bunăvoință le cedai, fapt ce avea ca unic rezultat moartea acestora, în momentul în care în timp, aflați în fața unor inamici din ce în ce mai puternici, se dovedeau a fi sub-dotati. Not any more! În Fallout 2 ai capacitatea de a "controla" dotarea tovarășului tău de arme, chiar dacă aceasta înseamnă doar două butoane gen "Folosește cea mai bună armă/armură". Apoi ai capacitatea de a condiționa comportamentul acestora în luptă, când să folosească un anumit mod de luptă sau când să se retragă din luptă. Așa cum mulți au observat dar și cum realizatorii jocului subliniază, aceasta

este o armă cu două tăișuri: fără să-ți dai seama poți să-ți crezi cu propria mână un dușman indestructibil. Sau cum se zice prin zonă: "Ce stai bă cu sarpele ăla la sân?".

Fallout 2 se prezintă ca un joc mult mai puțin liniar decât părintele său, chestie care îi dă un sentiment relativ haotic. Dar în cele din urmă: This is real life like! În plus 2-ul

este de două ori mai voluminos (vedeți secțiunea "Bugs" pentru a vedea efectele secundare ale acestui fapt) ceea ce nu ne poate decât bucura.

A apărut posibilitatea folosirii unei mașini. Deși așa s-ar putea crede, avantajul cel mai important al acestui fapt nu este posibilitatea de a te deplasa rapid dintr-un loc în altul ci (Tada!) existența unui portbagaj care poate fi folosit cu succes ca depozit pentru obiectele pe care altfel ar fi trebuit să le ascunzi pe undeva sau să le vinzi. Partea proastă e că, asemenea oricărei mașini decente, consumă combustibil, care trebuie astfel procurat destul de des.

Vis-a-vis de personaj, singurele elemente în plus remarcate au fost sex-appeal-ul (!) și cunoștințe gen kamasutra. "Ieee!" s-a strigat în redacție. Legat de aceste elemente în timpul jocului vei avea ocazia să te căsătorești sau chiar să petreci o serie întreagă de momente plăcute și roz în compania unor domnițe extrem de doritoare și imbiitoare. O premieră în zona RPG-urilor decente. "Decente?". Da, decente pentru că nu trebuie să vă așteptați la cine știe ce scene deocheate. It's all in the mind, dam' it! În plus scopul acestor elemente nu este acela de a se deschide spre o nouă piață de jucători, ci efectiv de a crea cât mai adecvat feelingul de "real life".

Bisturiul nu mai merge: TOPORI

Problema Fallout-ului 2 e engine-ul diabolic. Pe un Pentium la 200MHz cu 32M RAM cu 2M pe placa video, jocul merge straniu de prost (în condițiile în care configurația "recommended" merge undeva la P120 cu 32M RAM), în plus ceva probleme de compatibilitate și Windows 95 nărăvas pentru ca jocul să se crasheze cu bucurie. Windows 98 nu rezolvă nimic în acest sens. Chiar deloc.

La Fallout salvările ajungeau destul de rapid la un volum de câteva zeci de mega, în Fallout 2 salvările nu mai ocupă atât de mult însă nu mult după ce ai început jocul, ajungi să aștepti cel puțin



45 de secunde pentru a salva sau încărca o salvare, indiferent dacă e normală sau quick. Din nefericire acesta este unul din numeroasele buguri nerezolvate de primul patch scos de Black Isle.

În cea ce privește jocul propriu zis, am ușoară impresie că avansezi mult mai greu în joc decât în Fallout. Nu știu de ce, dar asta e senzația generală, poate pentru că jocul e de două ori mai mare decât cel anterior ca "gameplay time". Al-ii nu cred că se ridică la nivelul promisiunilor, dat fiind că nu am văzut nici o manevră hoată care să fi lipsit în prima parte. Au apărut întradevăr o serie de arme noi, iar posibilitatea de a combina anumite elemente pentru a crea arme mai puternice este întradevăr interesantă.

Concluzii

Fallout 2 este genul de joc care merită să-l joci, dacă ești un pasionat al genului sau al părintelui său, dacă intenționezi să continui povestea din punctul în care acesta a lăsat-o. Trebuie să recunosc că se prezintă mai slab decât speram, personal parcă nu mai simt același feeling unic din prima parte. Există însă și riscul suprasaturării cu dialogurile mastodont pe care le întâlnești în Fallout 2. La puterea a doua. Și obosești rapid să interviezi toți amărății care-și fac de lucru prin calea ta. Am zis.

- Johnny

PS: Și nu renunț la Costa Rica!

88

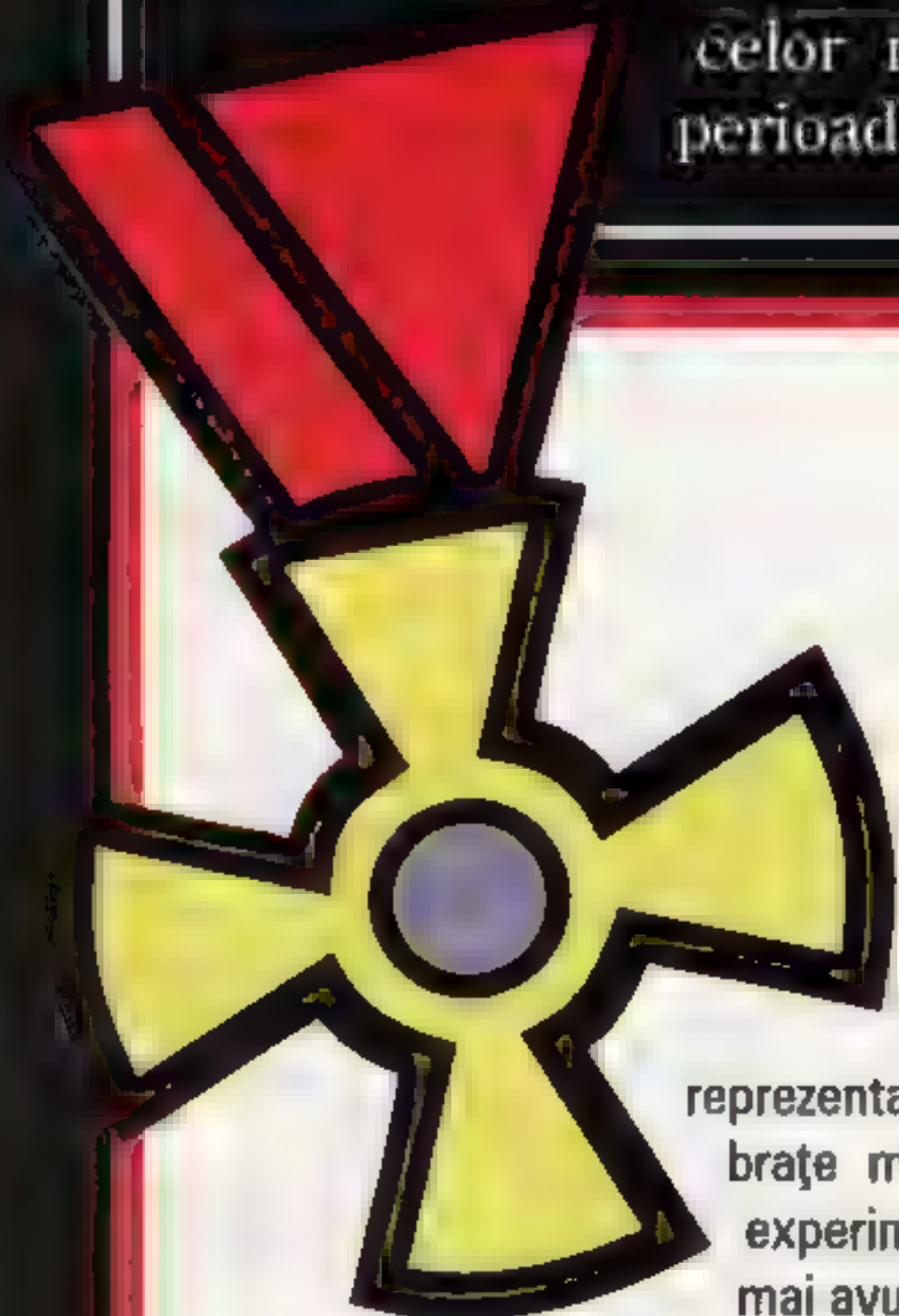
Concluzii	Ce...
Aproape totul.	Sistemul de salvări, și toate bugurile care te scot din minți pe parcursul jocului.

ECTS '97...

Ce facem aici?

Ca la școală: Aici facem... err... Aici facem... dăm premii. Oh, premii e un fel de-a spune. Vrem doar să vă comunicăm părerea noastră asupra celor mai bune jocuri apărute în perioada dintre cele două ECTS-uri.

Vă asigurăm că discuțiile au durat mult și că ne-am zbatut ceva ceva până să ne hotărâm. Dacă nu e bine, sunteți liberi să vă exprimați opinia. Ah da, am dat-o pe engleză că e mai ușor de înțeles care și cine.



Game Of The Year

Final Fantasy VII

Square Soft

Auzisem de mult timp de seria Final Fantasy de pe console și eram curioși să vedem măcar un reprezentant. Când norocul ne-a aruncat în brațe minunea de față am zcut ocazia să experimentăm niște sentimente pe care nu le mai avusesem vreodată jucând un joc pe PC.

Ne-am convins din nou că geniul asiatic este un pic diferit de ce se întâmplă prin Lumea Nouă sau mai puțin nouă. Și pentru că în mod sigur vor fi mulți care nu ne vor da dreptate în alegerea pe care am făcut-o, permiteți-mi să vă mai amintesc încă o dată câteva din atributele pe care Final Fantasy VII ni le-a aruncat în ochi:

Cel mai bogat și mai nebunesc univers văzut până acum pe PC, populat de personajele cele mai convingătoare. Unul din puținele jocuri în care un personaj dintre "cei buni" moare cu succes. Un joc pe care orice gamer serios ar trebui să-l joace. Un joc care generează nite senzații greu de trăit până acum pe PC. Plus o poveste lungă și îmbârligată, capabilă să dea dureri de cap unui romancier respectabil



Real Time Strategy

Total Annihilation

Cavedog

Strategiile în timp real erau într-un anumit fel până la apariția sa, a engine-ului său poligonal și a căruței de unități și misiuni aferente. A reușit, ca și FF7 să aducă ceva absolut nou în domeniul său.



Turn Based Strategy

Incubation

Blue Byte

Dacă vrei gândire... renunți la frumos. Dacă vrei aspect... renunți la inteligență. În cazul jocurilor, ca și în cazul... menționat mai sus. Regula se respectă în mai toate cazurile. Incubation e una dintre excepții.

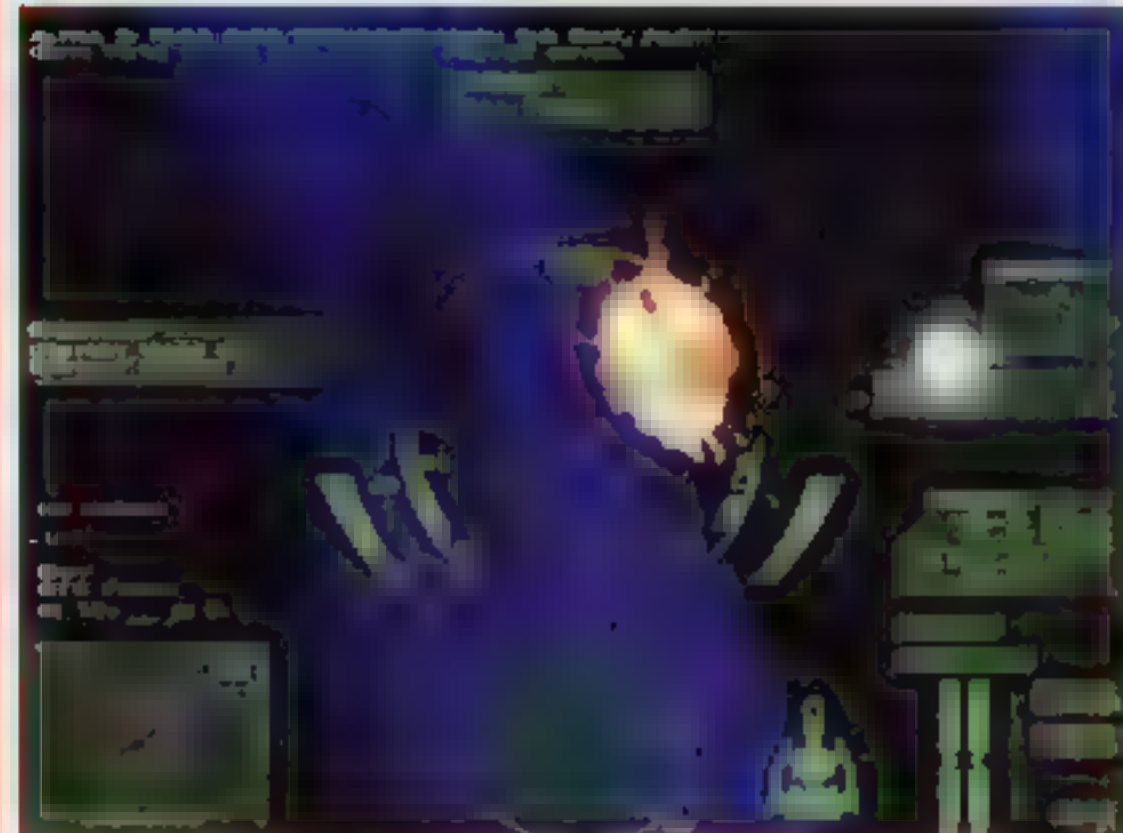


Action

Descent: Freespace

Volition

"Lupte în spațiu să le fie numele!" am urlat în momentul în care Freespace și-a "deployat" biții pe hardisk și pixelii pe ecran. Și după aia, "Acțiune" de nota 10 s-a chemat pentru multă vreme.

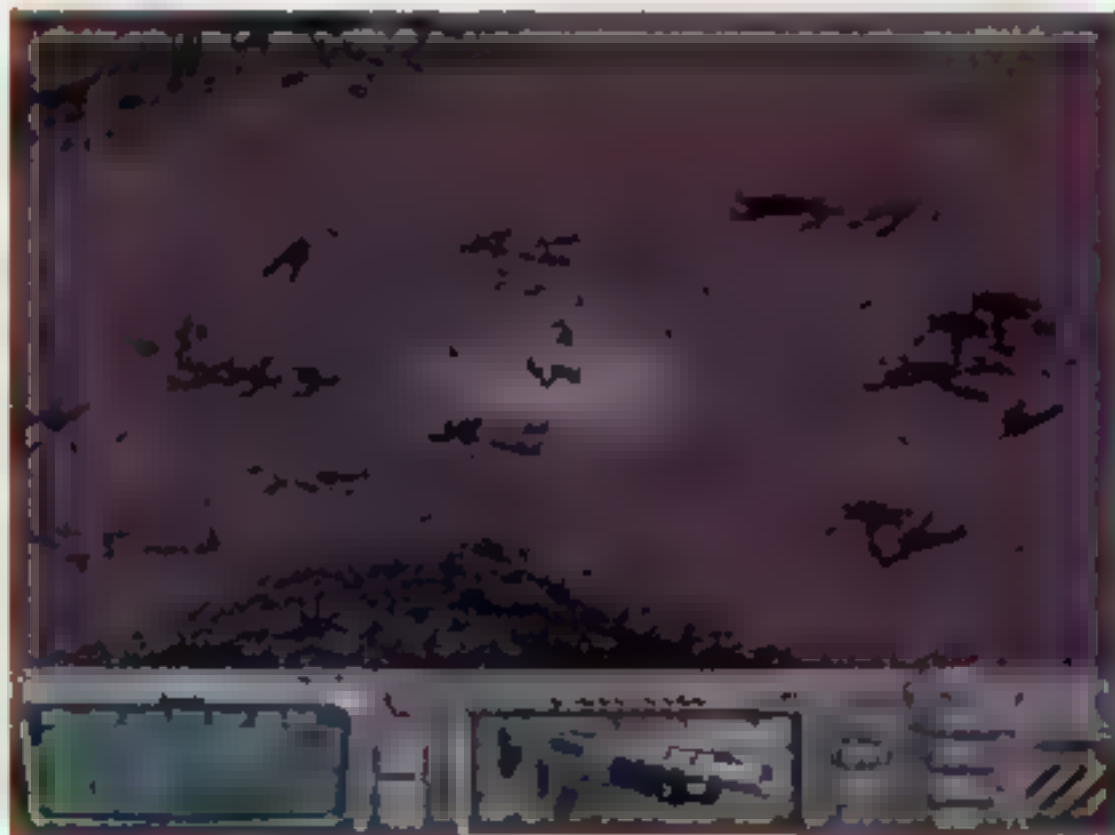


...ECTS '98

Role Playing Game

Fallout
Interplay

De data asta, Interplay a făcut-o lată. Și nici măcar n-a folosit, dragoni și magie, preferând mai puțin clasică lume a unor ani '40 apocaliptici.



?

Quest

Monkey Island III
Lucas Arts

Jocul care dovedește că pe domeniul quest-urilor clasice, Lucas Arts este liderul de necontestat.



Arcade

Abe's Odissey
Oddworld's Inhabitants

Cel mai reușit personaj dintr-un jump'n run, cea mai bună combinație de umor, acțiune, grafică, sonor, suspans



Games

1st person

Unreal
Epic Megagames

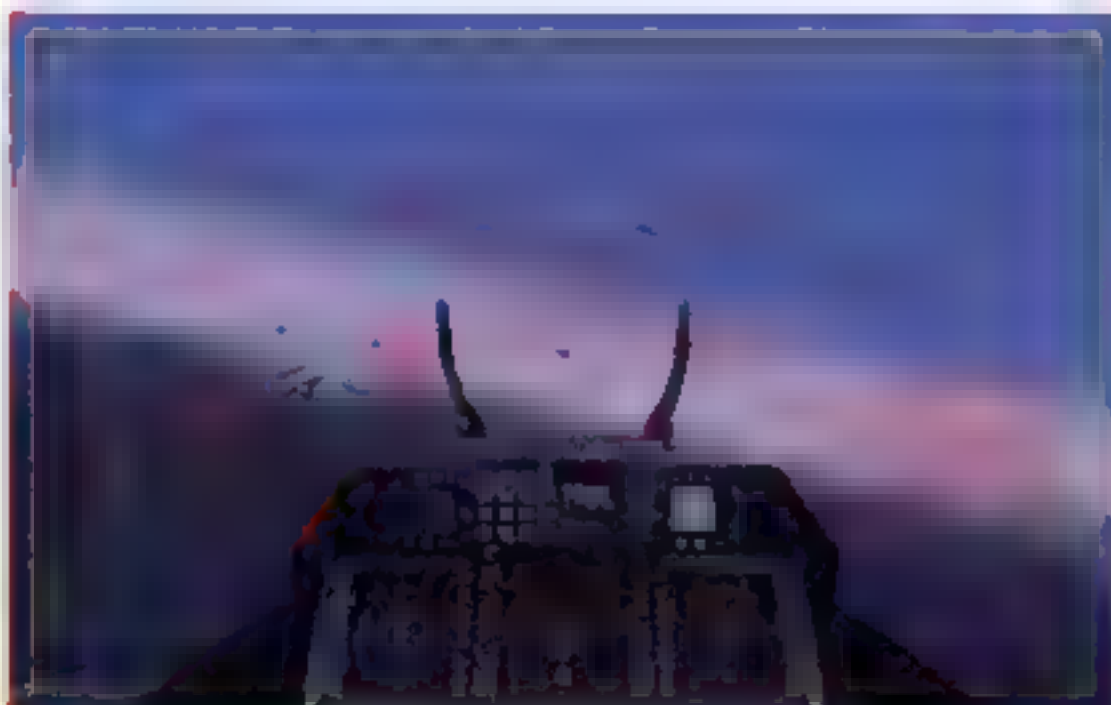
Jocul al cărui single-player sfârșeamă fără doar și poate cele două Quake-uri, chiar dacă multiplayer-ul nu se ridică la același nivel. Asta ar fi trebuit să ajungă. Și totuși, Epic nu s-a mulțumit cu atât.



Simulator

F22: A.D.F.
Digital Image Design

O strategie în timp real se regăsește într-un simulator de cea mai bună calitate. Îh, sună ca o reclamă de prost gust la o casetă video mediocră, dar asta e. DID a arătat iarăși că sunt lideri de necontestat în domeniul simulatoarelor aeriene.

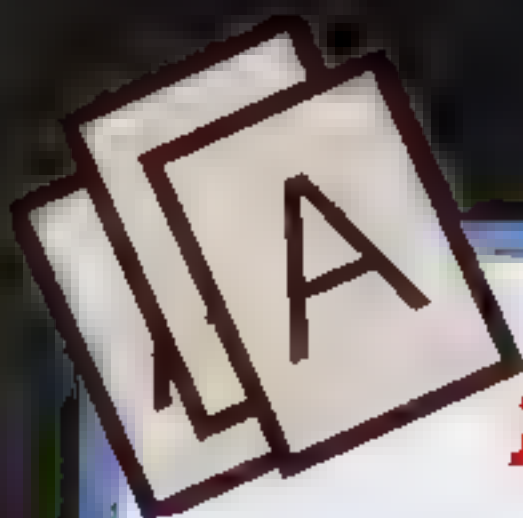


Sport

World Cup '98
Electronic Arts

Fotbalul e sportul rege. O fi, nu zic nu. Cert e că World Cup '98 a fost cel mai apreciat sport în redacția care ne găzduiește de atâta timp. Și cum premiile au fost acordate de noi...

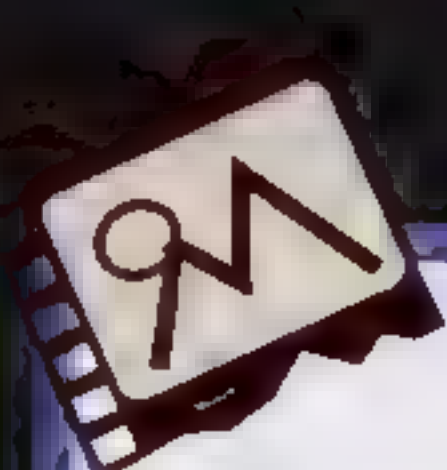
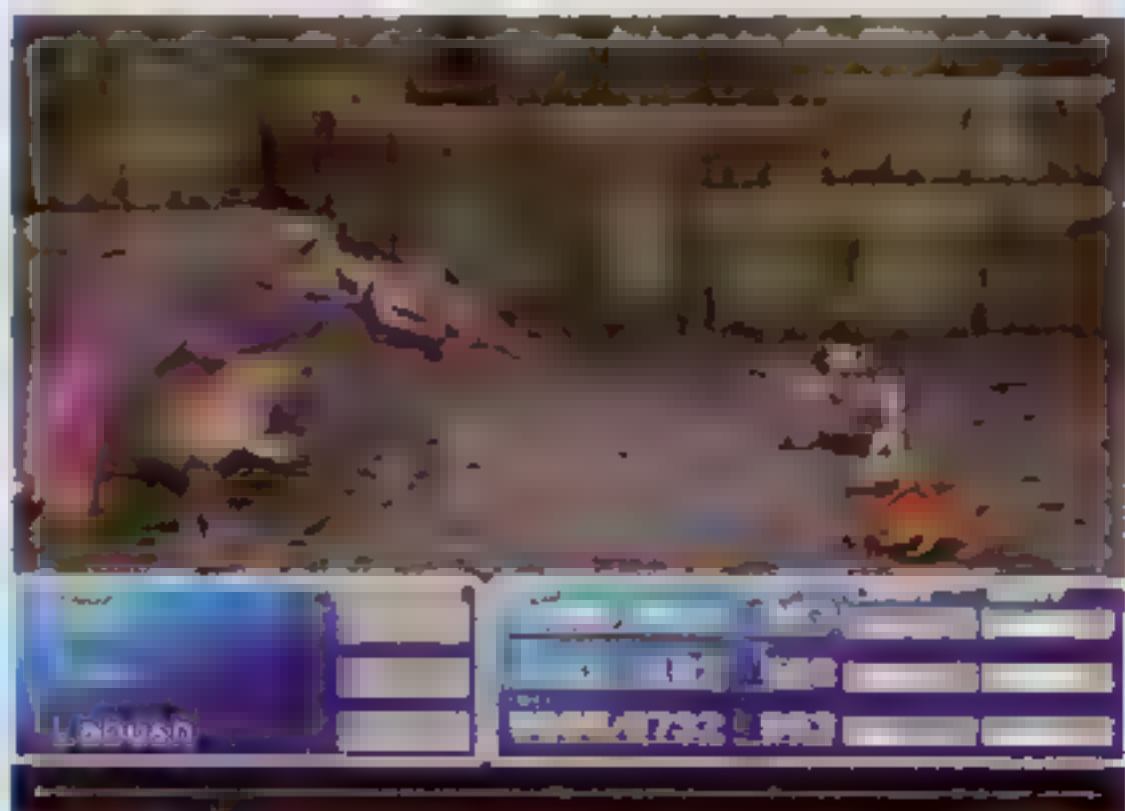




Story

Final Fantasy VII Square Soft

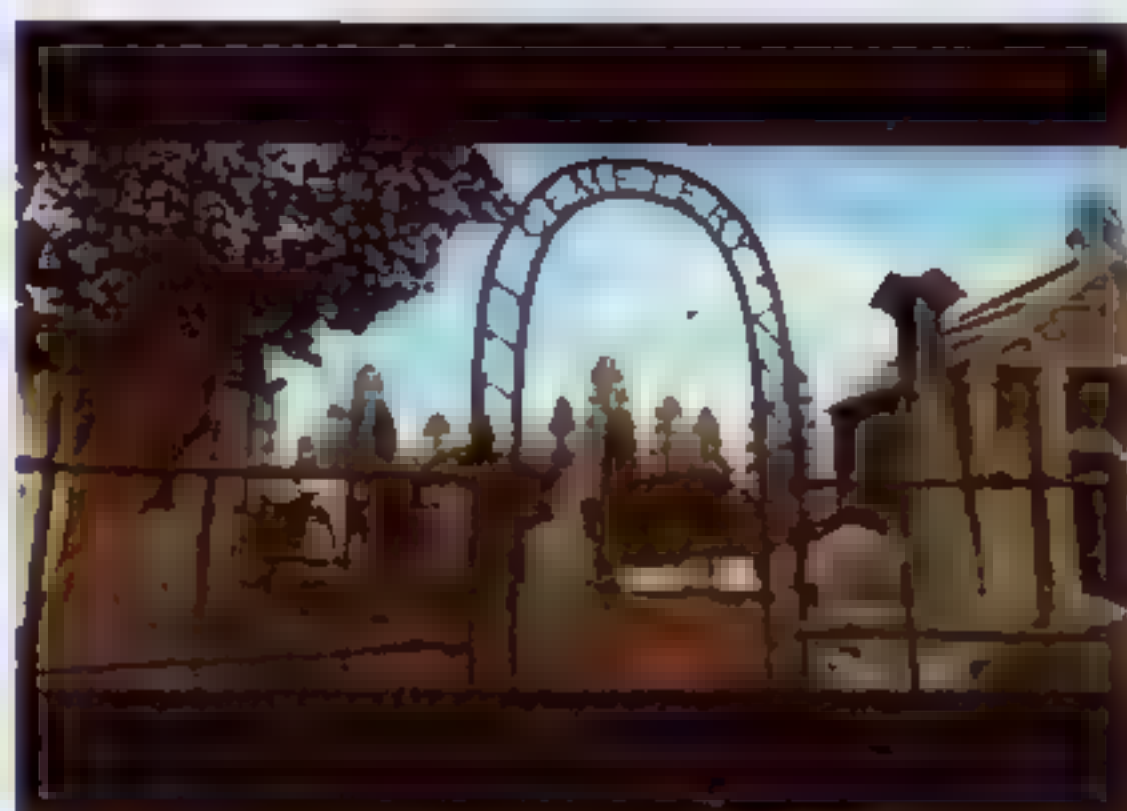
Dintre toate elementele care au făcut din Final Fantasy VII jocul anului, scenariul se desprinde ca măgarul dintre oi. Un mare, mare, mare măgar, dacă luăm în considerare mărimea oilor, deloc de neglijat.



Cinematics

Sanitarium Dreamforge

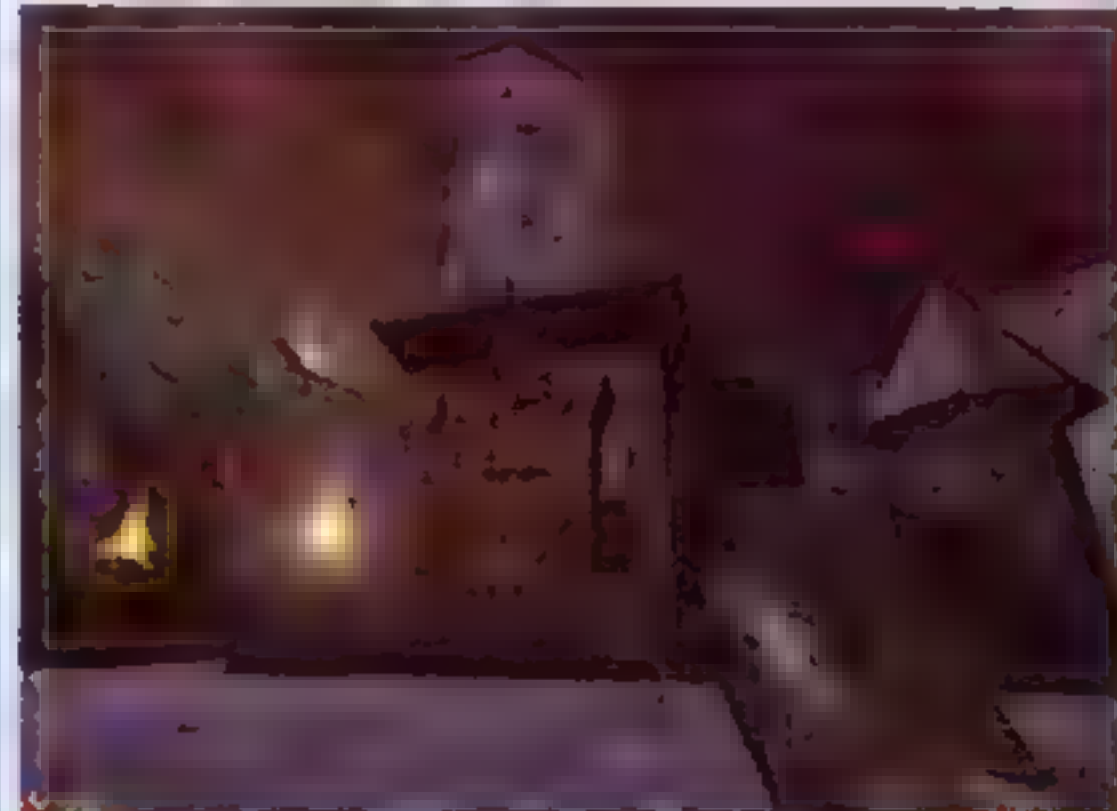
Băieții de la Dreamforge au reușit să facă pe calculator niște filme din care ar putea învăța ceva chiar și alți regizori în afara celor care fac reclame călătoare pe nervi la detergenți.



Graphics

Unreal Epic Megagames

O experiență remarcabilă. Cu siguranță echipa de artiști de la Epic au arătat ce poate face accelerarea hardware atunci când e vorba de grafică. Și asta chiar într-un joc de acțiune.



Sound

Starcraft Blizzard

De la introducerea primului Warcraft era clar că Blizzard au "ureche" bună. Starcraft-ul e doar o nouă dovadă în sprijinul părerii inițiale plus prilejul să ne dăm seama că nici cu "vocea" nu stau mai rău.



Game Components

Err... alte lucruri

Multiplayer

Quake 2 Id Software

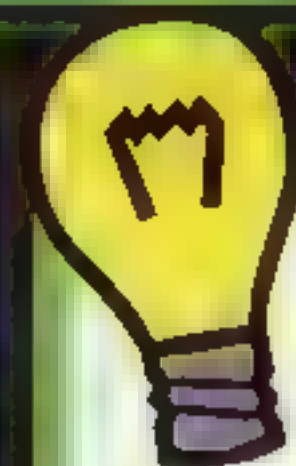
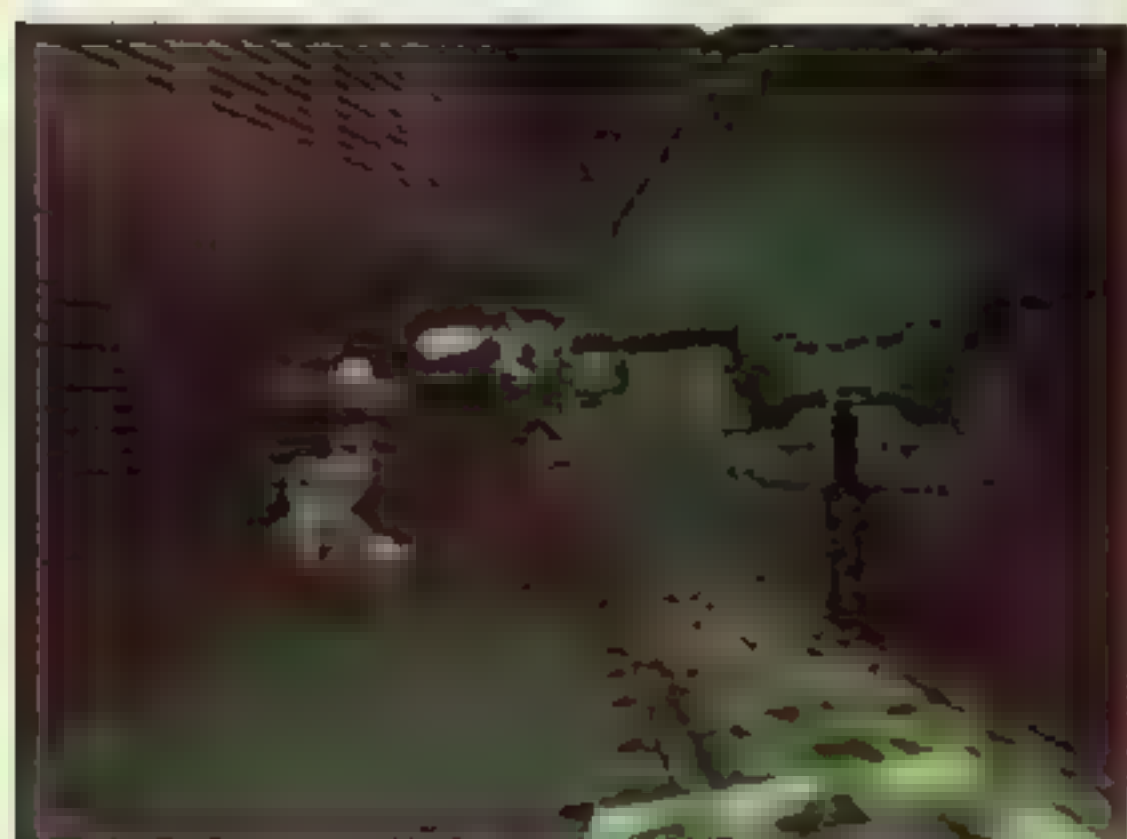
După Quake a urmat Quake 2. Cu un echilibru mai bun în deathmatch, cu o varietate mult mai mare, cu o tehnologie client server îmbunătățită. Unde mai pui că fetele vin încorporate gata?



Add On

Ground Zero Rogue Entertainment

Scopul unui Add On este să dea un șut de sus în jos parametrului numit "reducibilitate" al unui anumit joc. Quake 2-ul plânge și acum, doarme pe burtă, stă în picioare în tramvai și merge cu grijă.



Idea

Battlezone Activision

Poate ideea cu o strategie "adevărată" în timp real văzută de pe câmpul de luptă nu e nouă. Ce să-i faci însă dacă Activision au transpus-o cel mai bine? Simplu, îi pui în chenar verde și-i arăți la lume.



Game Lover

Ce aștept eu de la lumea jocurilor? În nici un caz grafica. Aștept IDEI, domle', idei. Și i nu e greu deloc. Și mie-mi de-astea.

De exemplu, mă uit pe geam și zic așa: un joc în care tu să fii pom într-o curte de școală. Și să ai grijă să crești mare.

Să nu te umbrească alții, să nu te taie copii, să nu-ți mănânce viermii rădăcinile etc. Să poți să crești cum vrei tu. Dacă vrei să-ți lipești o cracă de geamul de la laboratoru' de fizică, să poți. S-o înnebunească pe profă când bate vântul. Dacă vrei să-ți bagi rădăcinile sub fundație și s-o dărâmi în zece ani, să poți. Și tot așa.

Altceva: Tu să ai grijă de o porțiune de cer. Adică să ai grijă de vreme, precipitații, chestii. De-a lungul timpului. Și să concurezi cu alții. Regiunea ta să fie mai pros-

peră. Să le dai oamenilor ce le trebe'. Să plouă cu pâine, cu provizii. Le e sete, le dai ploaie. Au inundații provocate de adversar care a umflat râurile la el în parcelă, le dai secetă. Dacă e război între oameni la ai tăi să le dai ce le trebuie. Să plouă cu pâine și provizii. Să dai furtună când vin avioanele inamice să-i bombardeze. Ideea contează!

Mai vreți? Uite-aici: Tu să-ți înființezi un post de televiziune și să cocurezi mărșavul Pro Tv; să fii un compozitor de muzică simfonică care a înnebunit și chestia e să-i înnebunești și p-ăia care vin la concert; sau să ai în gijă corpu' unui om, să-l îngrijești de microb, viruși, să crești anticorpi și leucocite, să-l ții sănătos; sau tu să fii un electron care aleargă între diferențe de potențial într-o placă electronică; ori să conduci un mușuroi de furnici sau un cuib de

albine, sau... orice-ți trece prin cap! Ideea, nene, ideea!

- Cristi Maris

NEWS

Looking Glass își continuă dezvăluirile asupra viitorului Sistem Shock 2. Astfel se știe acum că va fi realizat în colaborare cu Irrational Games, va avea un multiplayer de care n-ai mai văzut și se va bucura de un engine îmbunătățit de Thief: The Dark Project.

BLACK ISLE (Fallout 1&2) au în sfârșit verde de la proprietarii lor, Interplay să realizeze RPG-ul care și-l doreau de când erau mici. Se numește Infinite, apare în '99 și e multiplayer.

RESIDENT EVIL 2 va debarca de PC tot în 1999. Au fost anunțate unele îmbunătățiri, dar nu se știe dacă se vor rezuma la integrare de mouse'n'stuff sau va apare ceva mai semnificativ.

UN add-on de Die by the Sword e pe cale să apară, dacă nu o fi apărut deja. Limb For Limb aduce noi monștrii, noi arene multiplayer și noi power-up-uri.

MICROSOFT, deja au intrat în faza de beta-testing cu Close Combat III: Russian Front. Numărul necesar și suficient de beta-testeri se așteaptă în jurul lui 1000. În rest, campanii mai mari, bătălii mai complexe, etc.

PSIGNOSIS se ține de remake-uri, asemeni colegilor lor mai mari ca cifră de afaceri Activision. Aici e vorba de Hired Guns, de pe Amiga. În pas de defilare și sub engine de Unreal va trebui să conduci patru "Merc-i" prin diferite peisaje, împărțind în stânga și în dreapta cu arcuri electrice, bileaie de plasmă, rachete și alte asemenea. Iar dacă vrei să cunoști noi prieteni și să-i improști pe pereți o poți face vesel în rețea locală sau pe Internet.

TIM Cain, pentru că tot a terminat de ceva timp de creat Fallout pentru Interplay s-a gândit să facă o mică schimbare de atmosferă așa că s-a mutat la Sierra pentru care va lucra tot la un RPG programat pentru ultima parte a anului 2000. Dacă îl mai prindem.

LUCAS Arts, după ce ne-au vânturat pe la nas promisiuni cu Force Commander-i în timp real, Războiul Stelelor, 3D și după ce am mai scris și un articol de o pagină, s-au hotărât să amâne. Și ca să o facă măcar în mod spectaculos au optat pentru toamna anului viitor.

PENTRU că tot vorbeam de Interplay și de amănări încă Star Trek: Secret of the Vulcan Fury, questul cu personajele minime 3D renderate, bazat pe vechea serie, la mai bine de un an de amănări revine din nou în atenție. Interplay a anunțat în mod spectaculos că NU s-a renunțat la el și încă se mai gândesc.

WARD SIX și-a rebotezat conversia totală de Quake II din Blood Lust in Down of Darkness, din cauză de copyright.

FINAL FANTASY o să apară în 2001 sub formă de film de desene animate, realizat pe computer, distribuit de Columbia Pictures. Dacă o să aibă tot atât feeling ca și jocurile imi dau bilet de pe acum. Că nu degeaba s-a vândut întreaga serie în 18000 de exemplare.

**Dexter,
jucătorul cu
cel mai mare
skill de pe
serverul de
Quake de la
Game Over, e
un tip timid
și se lasă
foarte greu
"fotografiat"
de străini.**

<http://gameover.kappa.ro/qw/>

Primul server de QuakeWorld din Romania

M-am culcat la 22:30. Mă scol de dimineață cu chef de treabă. Îmi fac înviorarea în aerul rece al Bucureștiului de decembrie, aranjez niște CD-uri în dulap, spăl niște pahare, arunc niște dischete, mărâi ceva printre dinți, pun niște Iron Maiden și m-așez în sfârșit la calculator.

Sin a ieșit pe piață. Bine.

Ritual Entertainment

www.ritual.com

Pentium 233MHz/48Mb

recomandat

Sin-ul nu mi-a inspirat niciodată. Începând de la primele imagini pe care le-am văzut și terminând cu cele mai șmechere reclame. Firma care l-a făcut, Ritual Entertainment, a purtat în urmă cu ceva timp numele Hipnotic Interactive (au făcu add-on-ul Scourge Of Armagon pentru Quake). Este vorba deci de un grup plecat de la 3D Realms, adică taman de la părinții lui Duke Nukem 3D. Ei, asta explică într-o oarecare măsură genul de personaj care este John R. Blade. Face parte tot din categoria eroilor supărați, sictiriți și flegmatici, genul de luptător... mă rog. Unde mai pui că are și un soi de camarad, un hacker șmecheraș care te duce cu gândul la micuțul ochelarist din la fel de micuțul serial Nikita. Echipa asta formată dintr-un purice deștept și un elefant abil trebuie să pună cu botul pe labe o vulpișă parșivă pe nume Elexis Sinclair, o tânără femeie rea la suflet și bună în tot restul. Lăsând însă la o parte povestea și aspectele subiective, ajungem la miezul problemei.

Monstruos

A fost folosit engine-ul de Quake 2 căruia i s-au adus unele îmbunătățiri ici și colo. Adică exploziile arată un pic altfel, din pereți sare tencuiala atunci când tragi cu mitraliera, rămân urme de sânge pe peretele din spatele unui adversar ciuruit și alte asemenea chestiuni menite să mărească impactul vizual.

O îmbunătățire radicală, cea mai importantă din tot jocul după părerea mea, este recunoașterea locului lovit atunci când tragi într-un adversar. Există trei zone: cap, trunchi și membre, existând și armuri diferențiate. Asta înseamnă că omori infinit mai rapid un omu' negru decât-l nimeresi în cap, decât dacă tragi "în el" la întâmplare. În timpul jocului chestia asta devine extrem de importantă și schimbă puțin datele problemei, adăugând un accent diferit acțiunii.

Tot diferită este și lipsa linearității. Un nivel este o misiune. Cu obiective. Există mai multe ieșiri din nivel și mai multe deznodăminte ale misiunii. Funcție de factorii ăștia, urmează un nivel sau altul, putând să alegi mai multe drumuri prin joc. Inamicii sunt, cu câteva excepții, oameni. Ninja, mecanici cu chei franceze în mână sau ceva mai mutați spre monstruos, tot oameni se cheamă. Există ici și colo câte un monstru care se vrea înspăimântător însă Ritual pur și simplu n-a nimerit-o



cu ăștia. Impresia generală este că nu prea apar lucruri noi pe parcurs. Te tot bați cu aceiași omuleți cale de j' de niveluri. Mă rog, nu c-ar fi neapărat un lucru rău. De fapt ăștia sunt cel mai plăcut de împușcat, pentru că monștrii ceva mai mari sunt anosti rău.

Au mai fost introduși niște "civili" (doctori, vagabonzi...) fără importanță prea mare, niște chestii care înnoată prin apă (uau?) și un sistem de calculatoare prin niveluri. Poți să dezactivezi alarme sau turele automate, să deschizi uși (uau again?) și să tastezi "dir" sau "type autoexec.bat" ca-n DOS.

Ca să încep punerea punctului pe "i" vă spun că sunt două lucruri frumoase în Sin. Desig-nul unor niveluri, reușite grafic și ca structură este primul. Cel de-al doilea este trasul cu mitraliera, de fapt cu mitralierele. Da, cele mai reușite arme sunt cele două mitraliere, ușoară și grea. Prima arată ca o bormașină dar trecem cu vederea peste asta. Cea de-a doua îți dă senzația că tragi într-adevăr cu ceva "rău". La capitolul arme, în afară de astea două, nu văd ceva genial. Căutările producătorilor nu s-au soldat cu nimic spectaculos. Poate harponul să fie ceva mai plăcut sau pușca cu lunetă. Problema cu astea două e că în single player nu-și dovedesc adevărata valoare, iar multiplayer-ul e atât de hidos în rest încât se pierde în negură.

Multiplayer-ul e hidos pentru că... e hidos. Te miști îngrozitor de încet, iar atunci când îl dobori pe celălalt faptul de lasă rece. Nu văd de ce ai renunța la Quake 1 sau 2 pentru Sin.

Bug-ul cât casa

Încarcă extrem de greu iar salvările sunt enorme Șase salvări aveau 277Mb (sic!) ceea ce e aberant. A ieșit un patch însă vina producătorilor



rămâne la fel de mare. Până să luați patch-ul de pe Internet, ca să încarce mai repede, tasteți în consolă "developer 1", urmat de "flushmap 0", totul fără ghilimele.

Încă o întrebare?

Cine l-a așteptat cu sufletul la gură, s-a înșelat. Cine a fost ceva mai calm și cu tensiunea ceva mai apropiată de valori normale, nu e cazul să-și modifice starea. Sin a ieșit pe piață. Bine.

- Bugs

În ce place

Cele două mitraliere, harponul, design-ul câtorva niveluri

Ce n-a

Bugurile, modul cum se mișcă, multiplayer-ul, pușca blond și enervant și monștrii monstruoși.

75

GAME ROVER

Azi îmi place foarte mult, să ascult Bethowen. Tata a plecat la Iași. Ar fi indicat să fiu mai scurt. Să rămână loc de poze. Aveam o idee foarte bună de articol, însă până să mă apuc de treabă am uitat-o. Am stat apoi ... mult timp în fața monitorului să mi-o aduc aminte. Degeaba. Mi-au trecut însă o sumedenie de alte chestii prin cap (mult mai puțin interesante) și cum trebuie să dau azi articolul... ce să zic. Încep cu o pauză, cu brânză de vaci, cu smântână, cu... iote ce faci! Nu, să fim perseverenți.

Mmm...am o scamă în ochi. Mai devreme am înghițit fără să vreau un fulg (de la o pernă cred) și mi-a rămas în gât. Parcă tot acolo e. Am dat să mă întind și mi-a trosnit gâtul atât de tare că nu mai pot să țin capul drept. Mă uit așa, dintr-o parte la monitor. Și io trebuie să scriu la gazetă. În plus, nuș' ce am de îmi vine să mă scarpin mereu în cel mai imposibil loc de pe spinare. Ce, vouă nu vi se întâmplă? Nu?

BINGO

Cu ce ne-am jucat când eram mici? Cu mașinuțe, tancuri, trenulețe electrice, soldaței de plastic (indieni, cauboi, nemți, români, albanezi, republica Kongo). Să nu ziceți că nu. Măcar așa, odată. Vi s-a întâmplat. Deci, dacă revin la "părghia" din articolul trecut, devine adevărată expresia "celor mari, celor mici... tra-la-la" le este ascuns acolo sentimentul de puști. Joc deunăzi Armyman. O, ce încântare. Sau revărsat din mine toate madlenele înmuiate în ceai. Îmi venea să-l iau pe ala de pe ecran, pe mine în genere (căci firește eu eram conducătorul trupei) și să-l bag în dinți, să-i molfăi un picior din plastic. Da' știu și gustul și consistența lui. Să nu ziceți că nu știți și voi. Molfăiam cu toții zile întregi pușca soldatului rus. Vi s-a întâmplat, nu? Iar faptul că unui Jeep îi săreau roțile din spate prinse cu o sârmă una de alta după ce primea o grenadă mi se pare excelent. Transport Tycoon ce credeți că e? Aceeași varză. Bun, nu vreau să bat multă apă în piuă pe aceeași monedă. Huh? Deci cum ar trebui să arate noile joace? Ar trebui să fie remake-uri ale străvechilor jocuri - Lego, soldaței, trenulețe, mașinuțe? Nu-i obligatoriu, deși, fraților, cu excepția unor genuri mai noi, toate joacele noastre sunt remake-uri sau derivări ale vechilor jocuri, să le zic așa, "de masă", "de casă".

Ce face însă un joc să fie excelent? Grafica? Sunetul? Scenariul? Păi, să vedem... Luăm la întâmpare niște joace. Premiile GameOver. Jocul anului FFVII. Grafic - mediu. Sunet - mediu. Scenariu - excelent. Asta l-a făcut premiant? Nu știu, mergem mai departe. Incubation - Grafic - mediu. Sunet - se putea mult mai bine. Scenariu - vax. Originalitate, engine... da poate asta. Doar atât să-i fi fost necesar spre a ieși din sfera lui Chessmaster6000? He?

Răspunsul este extrem de simplu. Combinația acestor factori (grafică, sunet, scenariu, originalitate, engine, etc) plus, în cazul unor joace valoroase, un ceva magic, se cheamă "Jucabilitate", Gameplay. Iar asta, e chiar un factor. Major.

CARTEA A II-A

Teoretic, vroiam să comit aici o nouă rubrică, dar vreau întâi să experi-

mentez, să văd dacă are să găsească reful (rezonanță) în rândurile voastre. Despre ce e vorba? La numărul 5 am avut pe copertă RedAlert. La o săptămână după ce a ieșit numărul, primesc PC-Gamer-ul. Aceeași poză pe copertă. Mă uit la scor... același. Să ne bucurăm? Am avut aceleași păreri cu mai mari critici. Se întâmplă. Poate chiar la fel de des cum se întâmplă diferențe de scor zguduitoare. Stăm, ne gândim, și de multe ori ne dăm tot nouă dreptate. Cei drept, nu de fiecare dată, dar în majoritatea cazurilor. Și nu intră la discuții diferențele de un punct ci ne pasă mai mult de motive. Se întâmplă să trateze un joc pe care noi l-am tratat Arcade drept Simulator (Motorhead). Nu mă refer aici la PC-Gamer exclusiv. Ne intră în obicei să ne comparăm cu toți marii capi ai presei. Iar dacă vorbim de același joc, (pentru că ne trebuie un exemplu) tratat în același mod (Arcade), noi am apreciat ca mult mai importantă senzația de viteză pe care o ai dacă știi s-o obții pe când alții (chiar PC-Gamer-ii) au apreciat faptul că nu aduce nimic nou decât cei 16 biți de culoare, chestii grafice. Ei, chestii d-astea Bibicule, apar la tot pasul. Diferențe de concepție. Noi, ce să facem? Să ne justificăm? Păi este o soluție, barbară, inutilă dar poate fi plină congestii. Dacă nu ne-am dat cu m**ii în fasole până acum, nu-i timpul pierdut. Să zicem, scorul lui Dune2000. E prea mare, prea mic? Obiecții? Cine are dreptate? Vă mai reamintim, că pe la numărul 4 am publicat o formulă de calcul GameOver. Așadar, dacă vi se pare benefic să alocăm un locușor și pentru ăst gen de dezbateri... FIN.

DO YOU MIND ?

(Eng.: Mindești?)

Dragii mei, am să propun "mindirii" voastre câteva probleme, parte împrumutate, parte dezvoltate în house (End.: dez-vol-lopăite în husă). Răspunsurile vor binevoi să zâmbească la Game Lover, întrucât nu am primit noi teme de la voi. Sub deviza "Mindește că nu ești pateu!" voi aborda ceva teme de construcție și principiu jucăresc.

Prima problemă. Un designer spunea, că el nu crede dezvoltarea a mai multe povești în scenariul unui joc. "Atâta vreme cât nu suntem încă în stare să spunem o singură poveste cum ar trebui nu văd rostul la mai multe". Atac la liniaritatea joacelor. FFVII, care are una dintre cele mai frumoase povești de dovadă de o liniaritate... dreaptă, ca să zic așa. Astfel, jocul, de exemplu, nu are mai multe finaluri. Iar pe parcursul jocului practic urmărești un film, jucând totodată rolul principal. Șansă de a te abate de la firul poveștii... IOC! Deci, se pare că omul are mare dreptate... pe undeva. Întrebarea este: Voi ce "mindiiți"? E mai bine ca jocul să aibă o singură poveste care să te ducă și să te nirvanizeze? Ori e mai indicat să te lase să-ți faci de cap, decurgând în cele din urmă o poveste - mai lăbărtată, fără atâta tensiune și cursivitate? Ori... cum?

A doua problemă. Care sunt genurile și subgenurile joacelor? Cea mai completă listă, are un premiu substanțial. Prin completă înțeleg, să aibă o structură bine definită, o logică. Să fie bine mindită, da? Să spunem că sunt RTS-uri (gen X), RTT (gen Y), Action (gen A și nu B pt. că B...), că sun OnLine, Multiplayer, Puzzle, sau mai știu eu cum. MameOver.

Mai țineți minte Voodoo Rush? Încercarea de a combina un chipset 2D performant cu unul 3D nu a dat un "campion", ci un Voodoo Rush care ne-a dezamăgit la toate categoriile. Poate a fost făcut în grabă, așa cum sugerează și numele?

Între timp 3Dfx-ul s-a pus din nou pe treabă și uite așa ne-am trezit cu Banshee-ul. De data aceasta nu au mai apelat la altă firmă pentru partea 2D, chip-ul respectiv fiind produs tot de către ei. Rezultatul acestui efort este un chip 2D care are toate funcțiile grafice folosite de Windows implementate în hardware, performanțele acestuia fiind impresionante nu numai în Windows dar și în chestia aia de încredere de care mulți ați uitat: vechiul DOS.

Data fiind această schimbare în partea 2D, s-a modificat și arhitectura memoriei. În general se folosesc 16Mb de SDRAM, producătorii mai ambițioși folosind SGRAM care e mai performant, dar și mai scump. Memoria poate fi folosită și pentru 2D și pentru 3D, rezoluția maximă fiind de 1920x1440 și respectiv 1600x1200 (16 biți pe pixel). Ramdac-ul plăcii este la 250MHz, frecvențele de refresh variind între 60 și 120Hz.

La capitoul 3D băieții nu s-au complicat prea mult și au folosit unitatea de pixeli și cea de texturi de la Voodoo2, careia i-au crescut frecvența la 100MHz. Rezultatele imediate sînt evidente: rata de umplere a crescut de la 90 la 100Mpixeli/sec. Se zice că va exista o versiune care va merge la 125MHz, cu rată de umplere de 125Mp/s, dar n-o să vedeți asta prea curând (mă rog, pină nu o să stăpînească mai bine tehnologia de 0.25 microni).

Toate bune, dar există o problemă, sau chiar mai multe, dacă mă gîndesc bine. După cum ziceam s-a folosit unitatea de texturi de la Voodoo2, una singură în loc de două. Viteza crescută asigură performanțe sporite față de Voodoo 2 în jocuri "de rînd" sau bazate pe Direct 3D, dar cele care folosesc multitexturi nu vor merge la fel de bine ca pe Voodoo 2. Alt inconvenient este dat de incapacitatea de a funcționa în mod SLI (Scan Line Interleaved) opțiune care dubla practic performanțele Voodoo 2-ului în cazul în care banii erau de ajuns și se puteau vînd două plăci în același calculator.

În ceea ce privește precizia afișării și a Z-buffer-ului, cei de la 3Dfx nu s-au

lăsat impresionați de concurență care folosește 24 sau chiar 32 biți - cu rezultate vizibile asupra calității imaginii. Cei 16 biți au rămas deci la locul lor, justificarea acestei valori fiind ceva de genul "nu vrem să creștem lărgimea de bandă și de memorie întrucît fluente animației ar avea de suferit".

Partea la care a stat cel mai bine este și de această dată compatibilitatea. Spre deosebire de concurență, Voodoo a suportat întotdeauna toate API-urile folosite pentru jocuri: Glide (dezvoltat chiar de ei), OpenGL (Silicon Graphics) și Direct 3D (uh-oh, mi-e rușine să-i scriu numele în articolul meu). Asta înseamnă că nu există joc să nu fie suportat, sau altfel spus "degeaba ai Riva TNT sau Matrox G200 dacă nu poți să joci Archimedean Dynasty în 65535 de culori (reclamă mascată). În fine, s-ar putea ca unele jocuri să facă oarece figuri, dar vor apare cu siguranță și niște patch-uri care să îndrepte situația.

În privința bus-ului, Banshee-ul merge și pe PCI și pe AGP. Cu toate diferențele de transfer dintre cele două bus-uri, nu apar performanțe sporite în versiunea de AGP din cauza chipset-ului 3D care folosește texturile din memoria locală.

Mai multe firme s-au apucat să facă acceleratoare bazate pe Banshee: Creative Labs (3D Blaster Banshee), Diamond (Monster Fusion), Guillemot (Maxi Gamer Phoenix), Quantum 3D (Raven), Elsa (Victory II) și Metabyte (Wicked 3D Vengeance). Diferențele sînt date de tipul memoriei folosite, numărul (și numele) jocurilor incluse, dar și de calitatea driverelor care pot aduce uneori câteva cadre/sec. în plus.

Și acum concluzia (ca să nu spuneți că v-am împuiat capul degeaba):

Prețul (<\$150) este mic pentru o placă cu 2D și 3D performant care vine cu 16Mb de RAM. Cei care au o placă video inferioară (da, și S3 intra la categoria asta, mai ales dacă e Virge) pot face o alegere sigură... Sau pot opta pentru Riva TNT care este ceva mai scumpă (<\$200). Nu suportă Glide, dar are calitatea imaginii mai bună și rulează Quake2 în 1152x864 (reclamă pentru TNT de data asta ;)

-Roger

Banshee

Credeați că ați scăpat
de noi??? Nici gând!



Johnny



Bugs



Afantana



CZ



Mazer



Roger



Max



Blom

ARAD
BRAȘOV
BOTOȘANI
BUCUREȘTI
BAIA MARE
CONSTANȚA
CLUJ

65,95 FM
105,5 FM
93,1 FM
96,1 FM
88,5 FM
91,1 FM
89,8 FM

FOCȘANI
IAȘI
PLOIEȘTI
PITEȘTI
RM. VALCEA
SIBIU
TG. MUREȘ

95,4 FM
91,9 FM
92,8 FM
90,7 FM
66,14 FM
91,8 FM
90,2 FM



radio
CONTACT

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București



gazeta de informatica
Revista autorilor specialiști
în tehnologia informației

Primul număr

Foaiș:
Prima lecție de JAVA PAG. 23

Frontiere:
Un med de sah istoric PAG. 23

Internet:
Scrieri în eter PAG. 24

Babel:
Adevărul despre LOGO PAG. 23

Profil:
Povestea lui Linus Torvalds PAG. 44

Plus:
Probleme și rezolvări „olimpice” PAG. 34
Matematica și spiritul de demnitate PAG. 54

IP: AgoraeR.A.R.
Nr. 103/DC/063/1998
Valabil: 1998-
INFADRES

O publicație

AGORA



ERA INFORMAȚIEI începe **MÂINE.**
Sunteți pregătit?

Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICĂ** îți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o viziune mereu deschisă a viitorului.

Special pentru ELEVI.

abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.

Nume: Prenume:

Adresă:

Cod poștal: Localitate: Tel./Fax:

V-am expediat lei, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. din data de .../.../.....

pentru Computer Press AGORA, în contul: 2021400027100178, Banca Transilvania, filiala Mureș.

Doresc să mă abonez la: ☐ Gazeta de Informatică - 20.000 lei
5 apariții (februarie-iunie 1998)

Expediați acest talon pe adresa: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.

CONCULS

Plemiu: Glim Fandango

Dagă junalule,

Ultima dată mă chema

aveam ani și locuiam la o
adesă de cae eam mându:

Scoala ea singua și cea mai mae
pasiune până la apația în viața
mea a calculatoului.

Acum cel mai bun pieten al meu
este computeul, un

Mama îmi spune să-mi fac
pieteni adevăați și tata îmi
ascunde cablul de la tastatuă de
fiecae dată când mă pinde teaz la
4 dimineata. Bine că ae Gigi o
tastatuă în plus, e dept că nu-i
mege o tastă și m-au întebat gagi-
cile de pe Intenet daca sunt
peltic sau ma pefac, da joc Quake
si Stacraft și asta contează.

Dagă junalule, uite, azi e ziua ta
și ți-am adus un cadou, un
abțibild:



E o poză cam ciudată, dint-un
joc... cum se chema oae? Ah, da:

Flumos joc, tac flumos! Aaaah, ce
vlemuli... Hopa, încep să devin
peltic?

**NOTĂ: A SE COMPLETA ȘI TLIMITE
PÂNĂ LA DATA DE 5 IANUALIE 1999.**

Uf!

Sunt o multime de lucruri pe care trebuie să le
comunicăm celor ce ne citesc. Să o luăm așadar
într-o oarecare ordine a importanței.

1. Răspunsul corect la concurs:

Citatul aparținea lui AM, mârșavul computer din I Have No Mouth And I
Must Scream (povestirea sau jocul). Citatul complet: "Hate, let me tell you
how much I've come to hate you since I began to live". Marea majoritate a
celor ce au răspuns au scris și continuarea: "There are 387.44 million miles
of printed circuits in wafer thin layers that fill my complex. If the word hate
was engraved on each nanoangstrom of those hundred of millions of miles,
it would not equal one one-billionth of the hate I feel for humans at this
microinstant. for you. Hate. Hate." dându-ne fiori reci cu această ocazie.

2. Most Wanted de la cititori

Am primit mai multe sesizări, cereri, spuneți-le cum vreți, prin care ni se
solicită inițierea unui top al celor mai așteptate jocuri. "Bună treabă! Bună
idee! Bună Tarzan!", ne-am spus plini de entuziasm, "Hai s-o facem!". Așa că
așteptăm de la voi un top de cinci - nu mai multe - poziții cu jocurile pe care
le așteptați cel mai tare la momentul respectiv. Pot să fie și jocuri care
urmează să apară peste 10 ani, nu contează.

3. ATENȚIE! Ne-am schimbat adresa

După sfortări supraomenești din partea tuturor membrilor redacției am
reușit să mutăm conținutul redacției (dulapuri, calculatoare, covoare,
scaune, sticle goale de Cola, Meridor, Ala Bala Portocala, Campion, Gustul
Iubirii și alte licori, plus coșuri cu de-ale gurii, rafturi cu CD-uri și cutii cu
casete) la noul sediu al redacției.

Așadar, atenție când ne scrieți să n-ajungă tona de scrisori la vechea
adresă că am încurcat-o. Merci.

WE HAVE A WINNER!

Lume, lume, permiteți-ne
să vă anunțăm cu această
ocazie că băftosul din
numărul trecut, cel care a
fost tras din pălăria cu 412
răspunsuri și a luat astfel
vestitul Final Fantasy VII cu
care "să rupă sufletu' lu'
Marin" este:

**Antoni Dragomir
de 17 ani
din Constanța**

Îi orodonăm: noroc,
sănătate, chestii d'astea și
telefon la redacție ca să-i
dăm jocul în mânăuă.

GAME OVER

Andrei Fantana

șef de director (afantana)

Paul Friclu

director de fisiere (bugs)

Razvan Jianu

criticul (roger)

Stefan Zamfir

complicele (cz)

George Ionescu

șef strategii neeconomice (mazer)

Iulian Toma

director de sine statător (johnny)

Maximilian Corbu

director de direcție (max)

Dragos Garita

director a'jutant (dragos)

Au colaborat:

Alexandru Pop

Editat de EXIM TURIN srl

ISSN 1224-2403

Adresa redacției:

CP: 22-145 București

70186 P-ța Lahovary, nr. 1A/F/30

Sector 1, BUCUREȘTI

E-mail: nume@gameover.kappa.ro

(Pentru e-mail folosiți numele din paranteze !)

WWW: http://gameover.kappa.ro/

Tel: 211.55.70 Fax: 211.08.00

Posta Game Over

Victor Costi

Da, da, da! Și noi am spus la fel! Totuși dacă vrem să privim partea pozitivă a lucrurilor, putem spune că aduce o anumită tentă gameoveriană prostiei. Oricum jos cu el!

Andrei Duhnea

Dacă ar fi după volumul de muncă da, ar trebui să-ți dăm premiul dublu. Dacă însă ne-am lua după utilitate...

Mitza

Nu, nu ne supărăm, dar problema este că nu noi facem prețul și nici numărul de pagini, așa că nu-i vina noastră (uf, am spus treaba astra de o mie de ori fe mi s-a urât!). Toată stima pentru finanțarea surorii, nu știu câți se pot mândri cu așa ceva. Despre 3Dfx pot însă să-ți spun că nu sunt deloc puțini posesorii lui de pe la noi și că fără el nu prea se mai poate. Cu discuția dintre Tanya și Lara îmi pare rău să-ți spun da' n-am găsit nici una care să merite câtuși de puțin să fie publicată. Articolul este bunicel, dar trebuie să te gândești la un mod mai atractiv de a prezenta un joc, pentru că altfel te apropii de stilul concurenței și astfel îți cam îndepărtezi șansele de a fi publicat la noi (mai vioi, mai distractiv).

Piratu'

Tovarășe nu moare caii când vrea câinii! Cred că am mai spus că revista Game Over nu v-a muri așa de curând și crede-mă vă vorbesc foarte serios. Despre Level îți împărtășim pe deplin opinia. Time Line nu mai apare din cauză că firmele s-au tot mutagenat (Sierra și Blizzard au fost cumpărate de Cook Software, care acum se numește Cendant, id-ul nu mai e ce-a fost, au apărut sute de firme și tot așa). Hardware la greu o să revină, de Top Ten rămâne în proiect, iar abonamente vor putea deveni realitate în curând. Păi dacă toate revistele- zici tu- sunt de atitudine, iar noi am declarat că suntem o revistă de atitudine, ce rost are să ne mai contrazici? Dacă ai ceva cool de pus pe CD, nici o problemă, dar trebuie să-ți asumi întreaga responsabilitate pentru ceea ce trimiți (copyright și viruși).

Mr. Cat

Pagină despre Internet vom avea în cazul în care vom reuși să mărim numărul de pagini. Factura noastră telefonică? Mai bine lasă... Este o idee bună cu concursul prin E-mail și sperăm să facem curând un cont concurs@gameover.kappa.ro.

AdiHor

Felicitări pentru admitere. Dacă te invităm pe la redacție poate ne inviți și tu pe la tine.

Alina Vlad

Să știi că sunt fete care pierd nopți la calculator, nu știu cât de multe da' sunt. Cum dracu' l-ai scris pe Bill a lu' Gates pe lista cu preferințe?! Să nu mai spui la nimeni că te faci de râs. Și pe tine te felicit pentru admitere. De unde până unde cei ce joacă MKx sunt hip-hoperi? În primul și în primul rând est Tetris și nu Tetrix cum ai scris tu. Păi hai să te lămurim și la capitolul asta: cum ar putea să-ți placă un program care se crash-ează chiar la prezentarea lui de către tăticul lui Bill. Apoi despre faptul că cine nu-l place să nu-l folosească nu prea se aplică aici deoarece Bill asta este tare șmecher și cum are bani gărlă a cam dat la cap tuturor firmelor componente și acum dacă vrei să folosești un program de la Quark la Oracle trebuie să ai mult nesuferitul

Windoze xx.

Petrea Bogdan Alex

Zici că nu vezi legătura dintre Tuborg și informatică? Păi este tare nasol. Hai să te lămuresc: dacă n-ai bani, n-ai parte sau ca să zic așa, nu poți să scoți revista. Asta una la mână. După-aia noi în marea noastră majoritate suntem fani berică (nu că asta ar fi determinat apariția reclamei în revistă). În legătură cu MK4. Principala asemănare cu MK3, asemănarea de care mă plângeam, de fapt, este lipsa este la capitolul "perspectivă". Lupta în MK4 se duce, așa cum am scris cam în același "tablou" cu care am fost obișnuiți, 3D-ul nefăcându-se simțit acolo unde aș fi vrut eu - repet - la perspectiva supra luptei. Și, chiar dacă asta nu e vreun lucru rău, realism nu există în nici un MK, fie că jucătorii se fac sau nu "că-i doare piciorul". Despre paranoid, Andrei mi-a spus că afirmația cum că cei care se joacă pe calculator sunt în proporție de peste 70% majori. Despre CD-ul cu MK4, dă un telefon la redacție și-ți spun. Numărul de pagini nu-l mărim deocamdată din cauză că prețul ar deveni necompetitiv.

Mihai Mateescu

Ne anunță că până la urmă numărul din WC-ul din Duke Nukem 3D este, după cum spune Greg Malone - "producer" al jocului - este o referire la melodia "Jenny" de Tommy Tutonne (never heard of it). Mulțumim pentru informație.

Radu din Brașov

O să aducem la cunoștința lui Roger, care se ocupă de CD, sugestia ta cu fișierul care să scrie câteva informații despre jocul respectiv. După cum am mai spus nu este vorba de lipsă de idei ci de raportul număr de pagini/preț. Dacă am mări numărul de pagini acum revista ar deveni prea scumpă. Greșelile au fost cauzate de graba cu care au fost scrise articolele (paradoxal cu distanța mare dintre numere, articolele trebuiesc scrise într-o viteză mare), grabă care a generat respectivele greșeli. Asta coroborat cu numărul mic de personal pe care îl avem. Promit că o să avem mai multă grijă și eu personal voi corecta cât mai multe pagini. Prețul nu-l facem, noi neavând nici o putere de decizie la stabilirea prețului, iar pe cititorii Game Over-ului nu-i interesează cum spui tu cantitatea, ci calitatea și poare prețul. Despre concursul cu dialogul dintre Tanya și Lara am răspuns mai spus. Game Lover-u' este o viziune a meșterului Andrei pe care nu trebuie să o înțelegi ci să o iei ca atare. Vine și Hardware la greu. Un Voodoo Diamond Monster cu 4 Mb RAM merge mai bine decât un Voodoo Rush cu 6 Mb și asta din cauză că Voodoo Rush-ul nu este compatibil cu o grămadă mare de tot de jocuri. Pe de altă parte ar fi o prostie să-ți iei Voodoo pentru că nu mai este competitiv. Trebuie să-ți iei un Voodoo 2 noi recomandăm un Diamond Monster Voodoo 2 cu 12Mb Ram. Cu Most Wanted-ul m-am gândit să facem un top Most Wanted așa că uită-te la pagina de concurs. N-am jucat LBA 2 deși aș fi vrut pentru că LBA a fost unul dintre jocurile cele mai tari la vremea lui. Despre jocurile pe mai multe CD-uri, treaba stă cam așa: afară prețul nu este dat deloc de numărul de CD-uri ci de joc în sine astfel că un joc pe un CD costă la fel ca un joc pe cinci.

Ene Paul

Lasă-i bă p-ăștia mici că-s... mici și oricum nu poți să generalizezi că nu știi de unde sare unu'

d-asta mic și-ți dă lecții. Da știm cât de mișto este Mech Commanderul. Au fost Forsaken și Starsiege pe amândouă CD-urile deoarece au fost, probabil versiuni diferite.

Felea Alexandru

Tovarășe te rog nu mai face greșala să spui că Unreal-u' bate Quake-u' că nu ține. Gândește-te că Unreal-ul, încă era în stadiul de proiect când Quake 2 făcea ravagii și că Unreal-ul a fost anunțat ca un Quake killer și deci a știut clar ce nu mergea la cele două Quake-uri, lucrând foarte tare pe aceste lacune ale lor. Dacă mai pui la socoteală că au târăganat lucrurile foarte mult nu mai poți să spui așa cu mâna pe inimă că bate Quake. La noi la redacție chiar avem o glumă pe subiectul ăsta. Despre lista cu numele de gagici din jocuri nu cred că ești serios. Îți dai seama că a scrie 297 de nume poate să-l bage în spital pe nefericitul însărcinat cu munca asta alui Sisif. Nu am jucat decât foarte puțin Grand Theft Auto și nu cred că o să am timp să-l mai joc cu toate Final Fantasy-urile, Fallout-urile, Baldur's Gate-urile și lista poate continua, nu cu 297 nume da' cu cel puțin zece.

Pinky

Da, este o idee bună înlocuirea cuvântului hate cu love.

Mircea Pătraș-Ciceu

Îți mulțumesc pentru urările de bine și îți promit că vom scoate revista încă mult timp de-acum încolo (mamă ce bine mă simt când scriu asta!).

Hawk

Dacă o să găsim o poză tare de tot din Comandos - Behind The Enemy Lines, o să vină și un poster cu el. Listă cu datele aproximative ale aparițiilor joacelor nu are rost să băgă pentru că oricum nu se țin băieții de date nici măcar pe departe. Nu știu ce studii au cei de care te-ai interesat dar o să mă interesez și dacă-mi aduci aminte o să-ți spun. Despre vacanță eu vreau să-ți spun că am tăiat frunză la câini și n-am ieșit deloc din București din cauza banilor nu că n-aș fi vrut. de Carmageddon 2 nu avea cum să facă rost pentru că nu a apărut decât un demo de foarte de curând însă de Dune 2000 putea să fi făcut rost.

Lord Thunder

Niște articole bune despre jocuri, hardware și în general orice care să poată fi încadrat în specificul revistei este bine venit. Dacă dai un telefon la redacție și ceri cu mine (Max) îți dau emulatorul ăla de Spectrum. Mulțumesc pentru bunele intenții. La numărul 12 toast este dar Almanah...

Dumitru Lucian

Îmi pare rău că te-a dezamăgit conținutul revistei, dar nouă ne-a plăcu și nu ni s-a părut că ar fi mai slabă ca celelalte reviste fde până acum. Cam ce te-a dezamăgit la conținut, jocurile prezentate sau felul cum au fost prezentate? Asta ca să știu și eu unde te încadrăm: La fasciști sau la comuniști. Glumeam bineînțeles. Marea majoritate a pozelor din jocurile prezentate sunt scoase de noi.

- Max

PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI • SONY



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice
telefoane GSM
console **SONY PLAYSTATION**

In cadrul Magazinului "Muzica" • Telefon: 313.96.69